家用电脑与游戏机

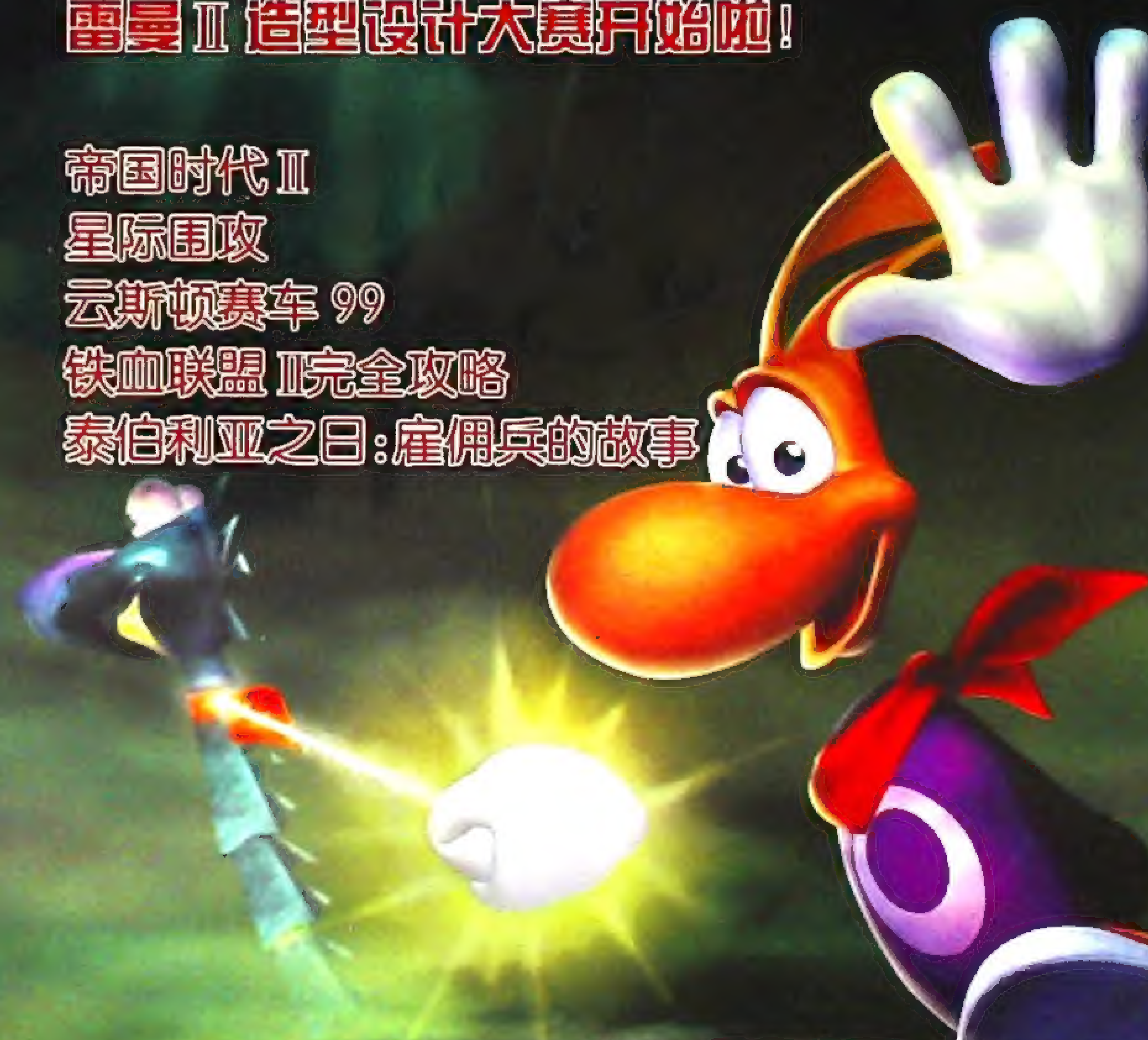


Computer & Game

1999-11

封面视点

雷曼Ⅱ造型设计大赛开始啦!



帝国时代Ⅱ

星际围攻

云斯顿赛车99

铁血联盟Ⅱ完全攻略

泰伯利亚之日:雇佣兵的故事

AMD逐鹿中原:Athlon性能测试

士别三日:威盛Apollo芯片组

99岁末再出击:GeForce256初探

声卡新贵:帝盟MX400

公用机:如何守住你的秘密

ISSN 1005-6793



SUNTENDY INTERACTIVE MULTIMEDIA CO.,LTD



《足球万岁》

世界首部真实再现40年世界杯风风雨雨的PC足球游戏，囊括了参加过去十一届世界杯的1035支国家队、2070套球衣、16700名队员和26700名队员的技术数据，按照真实比例绘制了从伦敦的温布利大球场到米兰的梅阿查等共300个足球场。你可以在游戏中选择任意年代、任何一支国家队，重新进行世界杯上历史性的比赛，改写足球的历史，纠正历史的遗憾！

附赠《世界杯万岁》，全面回顾世界杯历史.

CRIMSON



《银色幻想——简体中文版》

一一个称作"生命之轮"的奇异魔法世界，八个由传送之桥相互连通的小岛……

一个邪恶巫师统治着这个世界，对权力的渴望使他疯狂，神使的预言，远古的魔神……

为了恢复这个美丽世界的和平，为了驱除邪恶，为了救出心爱的妻子，你的将走遍八个小岛……

独到的操控方式，一个按键加上一支鼠标，就可以用多种必杀技和魔法与敌人格斗……

多个角色会与你并肩作战，他们各具专长，就看你如何灵活安排……

忠诚与背叛，铁血与柔情，如果你迷恋于《最终幻想VII》那感人的故事情节，又狂热于《暗黑破坏神》痛快淋漓的拼杀，那么这个游戏将是你最终的选择。

新天地倾力汉化，精品双CD RPG大作，11月22日隆重上市，50元

SunTendy 新天地互动多媒体

地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地销售部

传真：(010) 62862036　电话：(010) 62862038-119　188



《古墓丽影黄金珍藏版》

4CD+2本书=限量发售188元！

领略电脑界魅力十足的虚拟人物——劳拉的动人风采

重温劳拉的全部旅程——《古墓丽影Ⅰ黄金版、Ⅱ、Ⅲ》

阅读劳拉的全部手记——EIDOS授权的古墓丽影系列全彩色权威攻略

珍藏劳拉的全部写真——展现劳拉每个侧面的全彩色《劳拉写真集》

参加新天地抽奖——赢取艾尔莎TNT显示卡和VR 眼镜，感受真实的劳拉

《过山车大亨简体中文版》

全球首部设计建造/经营模拟游戏

实现儿时的梦想，建造属于你终极乐园！

《运输大亨》游戏制作人全新力作，

Microprose制作组亲自操刀汉化

精品休闲游戏，附赠终极游戏攻略



游戏主角越玩越像你　虚拟人生越玩越真实

全彩色说明书，附赠人生纪念贴；买游戏寄回用户卡，更有机会赢得GVC 56K调制解调器



招聘

1998年，新天地成功发行《银翼杀手》、《沙丘2000》、《盟军敢死队》等脍炙人口的巨作，市场运作实现国际化。

1998年底，新天地与大众软件、首都在线成功举办具有轰动效应的中国首届劳拉评选活动。

1999年，新天地推出适合中国国情的50元游戏软件价格体系，成为中国正版游戏行业发展史上的里程碑。

你想成为这些历史性事件的参与者吗？你想用自己的力量为发展中国游戏产品贡献力量吗？

如果你认为你了解游戏，了解游戏市场，并且具有大专以上学历，国家英语四级以上的英语水平。请将你的简历，联系方法邮寄、传真或者发电子邮件至新天地互动多媒体技术有限公司，我们将通知你参加面试的时间。

传真：010-62862036，email：qiling@suntendygame.com

地址：北京市1998信箱，北京市海淀区哨子营1号

邮政编码：100091

联系人：祁小姐

北京新天地互动多媒体技术有限公司

新天地首部买断式价格体系游戏巨作！

铁路大亨II

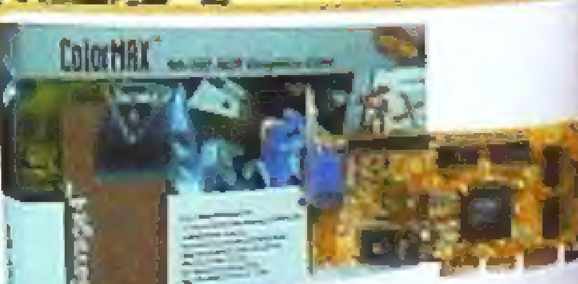
简体中文版



E3官方经营模拟
游戏大奖



新天地再次推出大抽奖！
新天地中华科技携手创意生活



S3野人四代 3D 图形加速卡
SP-801/804 3D PCI 声卡

GATHERING OF DEVELOPERS

POP TOP
PopTop Software

买断版权、完全汉化、精品巨片超值价位奉献

12月9日隆重上市

25元

如果你想
建立一个全部由自
己设计规划的铁路运输网，一个属
于自己的铁路帝国，那么由席德
梅尔制作的著名游戏《铁路大亨》
的续集——《铁路大亨II》
将实现你的雄心壮志。在这里你可以通
过价格战、服务战、广告战、股票炒作
和公司合并等各种商业策略击败你的
对手，60余种各式机车可运输多达34
种的货物和旅客来增加自己的财富，
还可以选择美国、欧洲，当然也
有中国作为自己的发展基地，在
1804至2000年这两个世纪中，
建成自己的铁路帝国。



18个颇具挑战性的任务模式，令人叹为观止精准3D地形系统，更可支持乐趣无穷的多人游戏。



纵观1840至2020年的铁路发展史，60余种各式机车伴你驰骋于包括中国在内的世界各地

如果你正在寻找一部真正与众不同的即时策略游戏，或者是对火车或挣钱有兴趣的话，《铁路大亨II》将再适合你不过了！

——Gamespot



极其完善的工业和金融体系，充分挑战你的经商头脑和理财能力

SunTendy
新天地互动多媒体

地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联系：新天地销售部
传真：(010) 62862036　电话：(010) 62862038-119　188

奥美电子 www.aomeisoft.com

星际围攻
STARSIEGE

2CD，内赠全彩控制键图表及精美图片！



云斯顿赛车99

NASCAR Racing 1999 EDITION

最新版《云斯顿赛车 1999》不但为你带来具挑战性的全新赛道，并提供 3D 支持，和 2 人 MODEN 连接，IPX 局域网 8 人同时比赛，并可通过 Internet 与世界各地的赛车手一较高低。



3D 弹子球
迷失之洲

只要您想玩，就可轻松上手。
已经上市
惊喜价：68 元

AUTOSOFT　SIERRA 雪乐山

奥美电子（武汉）有限公司
电话：(027)858360… (010)8261236…
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

STARCRAFT BATTLE CHEST
星际争霸一世纪·珍藏

包装"酷"游戏更"酷"

- ▲ 全球唯一暴雪/BLIZZARD 官方收藏版
- ▲ 最新 1.06 汉化版本的《星际争霸》加《母巢之战》(为满足不同的需求，游戏的中、英文任你选择)
- ▲ 直击首次公布的 Diablo II、Warcraft III 最新预览
- ▲ 双 CD 并赠全彩升级图表
- ▲ 赠印有 STARCRAFT 主创 Mr. Bill Roper 签名的海报
- ▲ 提供 Battle net 的 CD-KEY 和 263 首都在线战网号
- ▲ 中国国情价 一见倾心







暴雪四年韬光之作，绝不是单单为了满足您的收藏

真金不怕火炼

拥有不拥有 在乎价格
更在乎从里到外的满足



WARCRAFT II Battle.net Edition
魔兽争霸 II 铂金版

- ▲ 融合和完善了即时战略经典《魔兽争霸 II 黑潮》及其资料片《黑暗之门》
- ▲ 新增互联网对战版本，并提供 Battle net 战网的CD-KEY，与世界高手的较量指日可待
- ▲ 最新启用高手对菜鸟作战模式
- ▲ 直击首次公布的 Diablo II、Warcraft III 最新预览
- ▲ 更多更新的内容待你一一品味
- ▲ 中国国情价 一见倾心



BLIZZARD ENTERTAINMENT　中国首次同步发行暴雪新品

奥美衷告

您不需浪费钱去买暴雪游戏的盗版，因为暴雪的魅力最终会让您后悔以前的选择。所以真诚建议您购买暴雪正品，它将使您一步到位！

奥美电子
www.aomeisoft.com

奥美电子（武汉）有限公司
Tel:027-85836013　Fax:027-85836017
E-mail: cheung@public.wh.hb.cn
奥美电子（武汉）有限公司北京分公司
Tel:010-82612362　Fax:010-82612367
E-mail: cheung@public.bta.net.cn

奥美软件 AUTOSOFT

生活在别处

共和国50周年的盛典在我们心中留下了光辉的一幕，不仅如此，我们以后有机会享受长达7天的假期了。这样的假期在从前是不可想象的，现在每年却能有3次，真是……祖国万岁……不知该说什么好了。

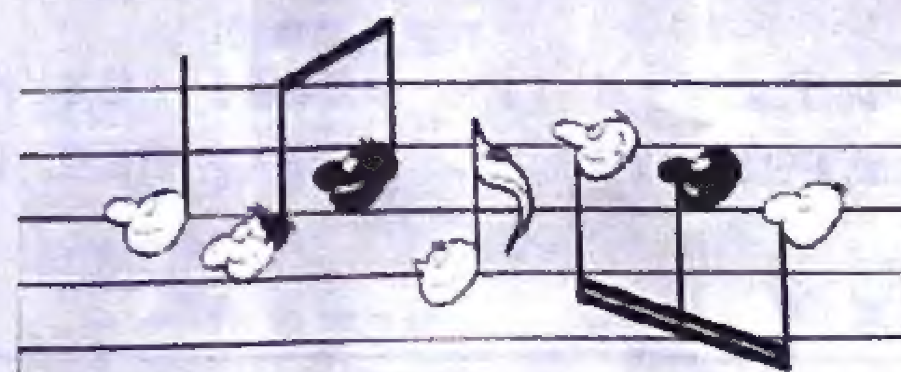
怀着一种沉积下来的“旅游情结”，我去了一趟庐山；的确没有识得庐山真面，仅仅在那边“生活”了几天而已。漫山遍野全是游客，让我想起《南征北战》里抢占摩天岭的场面；天气又偏偏“像雾像雨又像风”，十五米外什么也看不清，只得买了张《庐山恋》的VCD回家“反刍”。一路上我暗自运气：还不如在家玩游戏呢！因为平日里不乏摆弄游戏的时间，所以对假期旅游还是很期盼的；但当得偿心愿时，发现有时候难以实现的愿望才是最美好的。有句话说得十分在理：人最空虚的时候莫过于如愿以偿。

这又令我想到，我们总说游戏是满足人们的愿望、实现人们的梦想的，这话似乎有悖论的嫌疑，又像是只说给那些不玩游戏的人听的。世上最流行的电脑游戏不是扫雷接龙方块么，它们能满足人的什么愿望，排遣闲暇的愿望？我们都有做将军、做侠客甚或做杀手、做恶魔的梦想？我们玩游戏的过程到底是充实还是空虚？

其实我不愿想这些。就像拿到《帝国时代Ⅱ》后，我第一个念头是：完成有关成吉思汗的战役模式看看有没有类似一代中的政治问题。这样的念头让我烦恼，我更愿痛痛快快地玩一把，什么也不想。法国诗人兰波的名句“生活在别处”可能是诠释游戏的好例子。玩游戏时倘若真的把“别处”转化或当作“此处”，随之而来的只会是平庸和无聊。

早些年有个著名的童话叫《没头脑与不高兴》，这小哥俩名字起得真好。在几乎所有的时代里，快乐与聪明兼而有之的人都是稀有动物。我很高兴地发现，在游戏玩家中，有相当多既快乐又聪明的人；可惜我不是，因为我还不够聪明。

说到不聪明，想起《阿甘正传》里有句名言：“你不说话，没人知道你傻。”呵呵……有不少读者来信说，希望能在卷首给读者一个创作空间。我们正在认真考虑这个问题。三年多的时间里，读者们在卷首认识和了解了《家游》的小编们，我们的目的已经基本达到了。平常小编们总有很多话想对大家说，不过那往往是别人“当值”的时候；真轮到自己，枪栓就有点生锈的感觉。所以，为了给读者更多畅所欲言的机会，也为了自己“藏拙”，卷首将对广大读者“开放”，欢迎有兴趣的读者投稿。



生活在Q3A和帝国Ⅱ中的
AWEI
awei@fcgm.com.cn

家用电脑与游戏机



(总第 63 期)

目　　录

卷　首

001●生活在别处　AWEI

新闻报道

004●Origin 欲再创网络游戏新纪元
004●《地下城守护者Ⅲ》初探
007●业界各方谈 PS2
009●《自由与荣耀》获日本游戏界好评

上市烽火

012●

流星时空

014●幻影特攻队
015●F/A－18 战斗机
017●奇迹时代
018●魔法门之十字军传奇
019●命令与征服:反叛者
020●光环
021●近距离作战Ⅳ热血奋战

佳作赏析

022●帝国时代Ⅱ　流星雨工作室
025●星际围攻　梁华栋
027●虚幻世界之重返纳帕利　隐藏人物
029●足球万岁　Survivor
032●云斯顿赛车 99　木头

攻略手记

034●铁血联盟Ⅱ完全攻略　Eagle
044●泰伯利亚之日:雇佣兵的故事(上)　罗茗柯
049●模拟城市 3000 最佳市长竞选纲要(二)
051●过山车大亨技巧一家谈　鲁名江

秘技档案

055●帝国时代Ⅱ王者岁月　龙女　铁血联盟Ⅱ　大航海时代Ⅳ
魔法门英雄无敌Ⅲ决战之刃　天旋地转:自由空间Ⅱ

排 行 榜

057●尖端 100

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　威　梁华栋　陈明辉
谷　岩　宋润方
美术编辑：单　非
责任编辑：刘　威
电　　话：编辑部 010－68728137
广 告 部：010－68728133
发 行 部：010－68728132
传　　真：010－68728134
通 信 处：北京 813 信箱(100037)
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
WWW 主页：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：(门市部)北京海淀区阜城路 8 号
(西侧平房)(100830)
邮购地址：北京 813 信箱(100037)



游戏是通往电脑世界的捷径

059●电玩点将榜

特别企划

061●魔法风云会(三)
064●火狐狸回来啦
066●玩家沙龙：正版 VS 盗版　沙罗
069●爱愈深，痛愈深　闻明
070●难症会诊

阶梯教室

073●公用机：如何守住你的秘密　Chengliu
073●提高 TNT/TNT2 的软解压效果　显卡之家·李想
074●BIOS 常见问题解答　戴昊峰

硬件兵工厂

077●关注 Apollo Pro 133　Cho
081●99 岁末再出击：GeForce256 初窥　显卡之家·李想
084●AMD Athlon 与 PentiumⅢ　朱晓恩　张莉
087●GVC GBM－P6V 133 主板　余燕
088●帝盟 Supra Express 56K USB　蓝心箭
089●声卡新贵：帝盟 MX400　黄龙
090●最新数码相机快速搜画　陈寅初
092●海外传真(99 年 11 月号)　LuckyMan

PC 工具箱

094●硬盘守护神：超级保镖 2000　小睿
095●酷酷软件店　Nowhere

网络港口

097●赚钱：在网络上　Chinaa
100●本月酷站推荐：国内电子商务网站初览　Nowhere
102●网上虚拟社区——现实与梦想交织的地方　牙神幻十郎

文渊阁

105●GAME 世界之“死亡游戏”　徐克
107●腐烂生存　彤像

镜花园

109●　丹

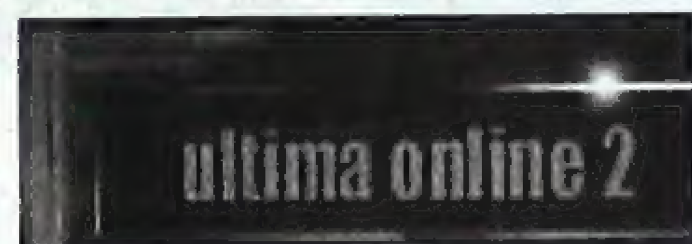
编读往来

111●杏花村　小马

主办单位：科学普及出版社
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1005－6793
CN 11－3295/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号
综合楼四层(可通信)
邮　　编：100037
定　　价：6.80 元

Origin 欲再创网络游戏新纪元

"我们创造了世界！"——这是Origin公司1997年推出网络多人角色扮演游戏《网络创世纪》时的格言，它是当年最成功的网络游戏。在随后两年里，《永恒的任务》等同类型、同规模的网络游戏纷纷出现，并对Origin创造的网络王朝构成了直接威胁，但是该公司对此一直未作任何表态。然而日前Origin突然宣布，制作人Jeff Anderson和Starr Long将取代Richard Garriott(《网络创世纪》的制作人)组建一个制作小组，全力进行《网络创世纪



Ⅱ》(Ultima Online2)的开发与制作。Origin已于9月23日推出了该游戏的官方站点，公开了一段介绍动画以及一些FAQ，据称它将与传统同类游戏划清界限，开辟新的纪元，并预定在2000年推出。

从目前的消息来看，《网络创世纪Ⅱ》在游戏方式上并不会和其前作有太大的不同，其开发小组的目标是在游戏图像和可玩性方面创造新的标准，Origin将会冒险把最新的3D技术应用于《网络创世纪Ⅱ》中。在这个游戏中，公社(或者说团体)的构成将成为重点，游戏将提供一整套完备的公社构成工具，包括强大的信息交流软件、全面的政党和行会系统、变化和细节丰富的角色定制功能，以此制造出一个细节丰富、奇异的神秘大陆供玩家冒险，这将是多么令人兴奋！

除此之外，《网络创世纪Ⅱ》还将拥有一个强大的任务生成引擎，游戏的最高级任务是化为天神，玩家必须使游戏中规定的八种美德达到完美才可能完成这一任务，当然也可以拒绝美德，选择邪恶而成为魔王。游戏中将出现三个不同的种族，其中包括人类在内。

有兴趣的玩家可以到该游戏的官方站点 www.uo2.com 上去获取更多的相关信息。

《地下城守护者Ⅲ》初探

由于《地下城守护者Ⅱ》大获成功，牛蛙公司目前正加紧准备《地下城守护者Ⅲ》的开发工作，原小组已被分成三个小团体，分工大致如下：第一小组负责制作游戏设定的新概念，具体会出现什么新的花样目前暂时保密；第二小组负责制作《地下城守护者Ⅱ》的新增内容，主要是为该游戏增加新关卡和怪物等素材，也许还会包括一个游戏编辑器，所有这些内容玩家都可以免费下载；第三小组将负责《地下城守护者Ⅲ》的制作，目前该小组仅有4名成员，其主要工作是开动脑筋想新点子以赋予《地下城守护者Ⅲ》全新的特性，目前已知的主要改变是游戏中的世界将不再局限于阴暗的地下城。

Sierra 重组现有结构

9月下旬，娱乐软件巨子Sierra Studios宣布将重组并分为三个商业单位，分别为游戏部门、消费娱乐部门以及家庭产品部门。其中游戏部门将联同外部的制作小组如Valve、Papyrus、Impressions、Sierra Northwest以及第三方制作公司如Relic、Troika Games等一起负责该公司游戏产品的开发，但其产品在由Sierra Studios代理发行时依然会打上Sierra的商标。根据声明，消费娱乐部门将负责该公司其余的游戏产品，包括纸牌系列、钓鱼系列、职业骑牛运动系列、郊外狩猎系列、3D弹球系列等。

此次重组导致的最大变动是该公司取消了《沙漠斗士》(Desert Fighters)、《先进飞行员天堂》(Pro Pilot Paradise)、《巴比仑5号》(Babylon 5)、《兽人：远古的复仇》(Orcs: Revenge of the Ancients)四个游戏的开发，而从事这些游戏开发的100多名员工也因此被裁员。另一个多人角色扮演游戏《中世纪》(Middle-earth)虽然没有被直接提到，但该公司的一名负责人透露，Sierra对此游戏开发的具体计划犹豫不定，目前可以肯定的是将重组开发成员，但具体行动时间尚未确定。

Sierra如此大动干戈令外界十分不解，去年一年Sierra的利润增长了33%，为什么还会有这种类似困境中求生存的举措呢？对此该公司总裁Dave Grenewetzki解释说："这些变化将创造出更好的环境以开发出更好的产品，并最终加快我们的发展速度。"

电子艺界收购 PlayNation

目前，电子艺界收购了一家名为PlayNation的网络娱乐开发公司，根据协议，PlayNation将成为电子艺界的全资子公司。

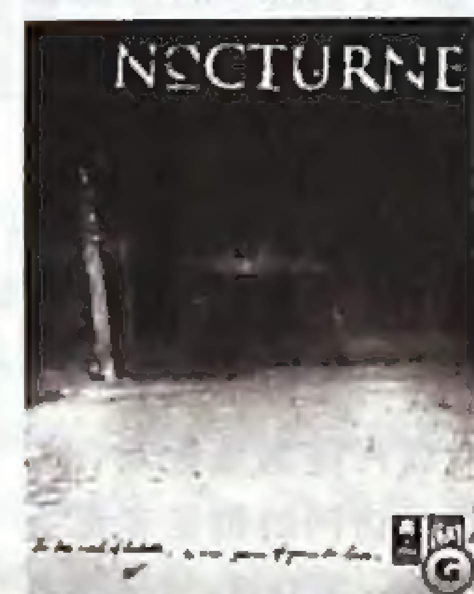
PlayNation成立于1997年，其创建者为在消费软件和电子游戏业界闯荡多年的Tom Casey和Phil Sorger。该公司规模很小，一共只有9人，主要致力于开发有关体育、动作和模拟类游戏在网络感受方面的技术工具。

此次收购行动将是电子艺界创造新的网络娱乐世界和扩展其在网络上的品牌影响力的战略组成的一部分。被收购后，PlayNation将负责设计一个通过网络直接为消费者提供的网络娱乐项目。最近，该公司正在设计的作品是为EA SPORTS的游戏《Tiger Woods 99》开发的网络阅读器，这是一个允许玩家在网络上即时观看虚拟竞赛的工具。



《夜曲》包装加印"劝告标志"

目前，恐怖游戏《夜曲》(Nocturne)的制作公司Terminal Reality以及发行公司"制作者联盟"宣布将在该游戏的零售包装盒上加印醒目的"父母劝告标志"，以免游戏中过于恐怖的内容引起不必要的误会，使人曲解该动作冒险游戏原本的意图。这条标志是这样写的——"该游戏包含有暴力场景、成人语言以及一些裸体情况，为此只适合于成人进行。"据报道，此举还不仅只是贴上一条警戒告示而已，Terminal Reality公司还在游戏内部设置了一项可以关闭以上内容的选项，玩家可以取消那些比较"刺激"的东西再进行游戏。



《暗杀希特勒》找到婆家

自从法国Ubi Soft公司收购Interactive Magic的光盘部门以后，原属后者的3D动作游戏《暗杀希特勒》(Mortyr)该如何发行就一直是玩家关注的焦点，因为Ubi Soft以其涉及纳粹背景为由而拒绝发行该游戏。

现在，荷兰公司HD Interactive终于从Ubi Soft手中接过了这个烫手的山芋，不过该游戏在北美的最终发行方案还没有确定，由于HD Interactive只是一个只有7个人的小公司，他们还要通过和一系列其他经销商达成协议才能使这个游戏最终上市发行。

目前，《暗杀希特勒》有两个版本，一个是未经剪辑的原始版本，另一个则是经过编辑去除了有关纳粹画面及希特勒内容的版本，并把鲜血变成了绿色，这个缩水的版本将主要在德国发行。

预计《暗杀希特勒》将在11月份在美国和欧洲推出，据说该游戏的制作公司Mirage正在计划制作该游戏的续集。



犀利无比的"战网"

如果要问世界上哪个网络游戏服务站点最大、人气最旺，那一定是Blizzard的"战网(Battle.net)"根据统计，"战网"已成为网络游戏服务站点中的老大，目前该站的活跃用户已经达到450万名，每天要开始超过130万个游戏，最忙的时候可以达到7万名玩家同时在线。



目前，"战网"上玩家群体的增加来自世界范围，韩国是"战网"上新近崛起的一个国家并且已经取代了美国的老大地位。为了进一步扩展"战网"的势力范围，Blizzard已经计划在欧洲和亚洲开设新的服务器来为当地玩家提供服务。

美女足队员解说 FIFA2000

9月8日，电子艺界宣布已与美国女子足球队队员兼美国ESPN电视评论员Julie Foudy签定协议，Julie Foudy将为电子艺界的足球游戏FIFA2000进行讲解配音，这也将使FIFA2000成为首个拥有女子讲解的足球游戏。

Julie Foudy在美国女足已经是服役12年的老将了，在此期间，她曾获得过一枚奥运会金牌、一次世界杯冠军。同时她还是斯坦福大学的学生，主修人类生物学，不过尽管她完全可以去医院成为一名合格的医生，她还是选择足球并成了一名优秀的女子电视体育解说员。

游戏存档管理工具面世

GameLogic公司日前向外界介绍了一个名为"遗产探索者"的可以用来管理用户游戏存档的工具。有了这个工具，玩家就可以把任何目录下的存档导入到"遗产探索者"的数据库里，这对于那些存档数量有限制的游戏来说无疑是个很好的解决办法。此外，玩



家还可以利用这个工具在不同的电脑之间传送存档文件、复制贮存自己已经玩过的游戏的存档以做纪念。

该工具已经初步支持20个游戏，且该工具对新游戏支持的速度最低保持在每天新增一个。"遗产探索者"的

新闻速递

◇ 有消息说，曾经在 1998 年收购了 Sierra 和 Blizzard 的法国公司 Havas 近来又将目光投向了欧洲游戏制作和发行公司 Eidos。在过去的 3 个月里，Eidos 公司的股票价格一直保持稳定的上涨趋势，显示出很好的投资潜力，即使传言是真的，分析家估计 Eidos 也不会轻易让别人收购，它很有可能会通过提高股票价格来使 Havas 出不起这个钱。到目前为止，这两家公司还未就此传言发表任何意见。

◇ 目前，Internet 上历史最悠久的网络多人游戏服务站点 Mplayer 宣布将会扩展其"雷神"系列游戏的服务内容，他们将提供一个自动的排名系统，为玩家提供速度最快的服务器，还将为"雷神"系列举办一些特殊的活动，在接下来的几个星期里，Mplayer 将会举办一系列和"雷神"有关的自由比赛。

◇ 9 月 16 日，Blizzard 发布了即将推出的动作角色扮演游戏《暗黑破坏神 II》(Diablo 2) 的包装盒封面造型，这意味着该游戏即将推出吗？不管推测如何，这个包装盒造型确实令人感到"恐惧"(见图)。



◇ "制作者联盟"目前推出了"制作者学习之角"论坛，允许玩家和该公司的每一位制作者进行交流，来自和"制作者联盟"有合作关系的 3D Realms、Edge of Reality、Epic Games、Ritual Entertainment、PopTop Software、Terminal Reality 等公司的制作人都将出现在论坛之上。这些制作者将回答玩家提出的有关游戏制作的各个方面的问题。

◇ 9 月 18 日，Interplay 公司与 Rage 公司签定了捆绑协议，Interplay 将获得在北美地区供配 Rage 公司娱乐软件的权利，这些娱乐软件不仅限于 PC，还将包括其它多个次世代游戏主机平台软件。

◇ 俄罗斯一个制作小组宣布了一个名为 Konung 的带有即时策略要素的新形态角色扮演游戏，感觉上与不久前 Blizzard 宣布的所谓 RPS 类型的《魔兽争霸 III》有几分相似。游戏的故事背景设定在七世纪的斯堪的那维亚，讲述的是那块大陆北方区域的神奇故事。目前该游戏还没有找到北美地区的发行公司，在俄罗斯该游戏将由该国最大的发行公司 1C 来负责推广销售。

◇ 电子艺界与 Looking Glass 开始发售飞行模拟游戏《无限飞行 III》(Flight Unlimited III)，该游戏提供一个景色编辑器、一个能产生各种效果的天气系统、根据卫星拍摄数据制作的 10000 平方英里的高分辨率地形，游戏中总共有 10 种飞机可供选择。

◇ 目前，"离子风暴"(ION Storm) 宣布由著名游戏制作人 John Romero 领衔开发的动作射击游戏《大刀》已进入收尾阶段，将在 1999 年圣诞节正式推出。"离子风暴"表示该游戏还将出现在明年的 GBC(Game Boy Color) 之上，如果属实的话，那么可能近几年来游戏制作史上延期最长最厉害的游戏《大刀》终于要出鞘了。

◇ NovaLogic 公司宣布将在《三角洲特种部队 II》(Delta Force 2) 3D 引擎 Voxel Space 32 的基础上加入对 3D 加速卡的支持，这将是使用该引擎的游戏第一次支持 3D 硬件加速。

DEMO 版本将是完全免费的，注册版本的价格大约为 25 美元，它的下载网址为 http://www.gamelogic.com。

"离子风暴"受美国政府监控

尽管游戏制作人一直以来都有这么一条原则，尽量使自己设计的游戏少和政府纠缠不清，以免引来意想不到的麻烦，可"离子风暴 (ION Storm)"的游戏 Deus Ex 的设计者们还是无意中惹上了这种麻烦。9 月下旬，所有试图从国际互联网连到该游戏官方站点进行访问的浏览者都会收到这样一条消息："该站点已经受到限制，你的 IP 和主机地址信息已经被存成文档而且你的 ISP 将会得到通报。任何试图进一步访问该站点的行动将会被监视和登记。"

"离子风暴"的 Bob White 认为这应该是美国政府的干



涉行动，有关情况目前还不清楚，也许真相很快就会揭露。做为一名玩家，恐怕没有什么必要和政府对着干，当然这只是对美国玩家来说，中国玩家大可冷眼看热闹。

资料提供\天骄创作室 雷鸣
整理\Racer

天骄游戏时空网址：
http://www.tianjiao.net

软件技术开发者谈 PS2

9 月 13 日，SCEI 正式向媒体公开了其下一代游戏主机 PS2 的全貌，引起业界人士再次对 PS2 展开了褒贬不一的评述，网上甚至更有过激言论认为索尼在靠 PS2 哗众取宠。SN SYSTEMS 曾是负责专门开发 PS、土星及 N64，甚至包括以前的 MD、GG 等游戏主机系统制作工具软件的一家英国软件公司，它为 PS2 设计的名为"PROdg"的软件，可以用于在 WINDOWS 上开发 PS2 的游戏软件。9 月 13 日的发布会上，SCEI 也是通过这款软件在 Linux 上对外公开 PS2 的效果的。

据 SN SYSTEMS 的首脑人物艾宾·哈里斯表示，"PROdg"是基于原 PS 开发软件研制的，是对于软件开发者十分便利的制作工具，任何一名对于编程有基础知识的人均会很快掌握这个优秀的工具。在谈及 PS2 时，哈里斯兴奋地认为业界即将进入一个"非常时代"，PS2 的性能已经大大超越了一般游戏玩家的概念；"非常时代"也意味着如果充分发挥 PS2 的卓越机能，对于游戏制作者来说有相当高的要求。哈里斯进一步强调，PS2 最令人震惊的是其 3D 表现机能，这取决于"表情引擎"(CPU 名称) 中一称为"VU"的部件，它的即时演算功能已达到了业界前所未有的高度。



对于软件制作，哈里斯开了个玩笑，他认为在 PS2 上即使软件开发者什么也不去做也可以制作出"好游戏"。因为就算不使用复杂的技术，也可以轻易制作出空前漂亮的画面和表现速度惊人的游戏。这既是 PS2 的特点，也是其危险性最大的地方。因为如果谁都可以轻易制作出"好游戏"，那么处于同一水准的这些"好游戏"会全部变为"一般游戏"，而玩家追求的游戏水准也会越来越高，因此发掘硬件的潜力才是软件制作者们应该注意的地方。电脑技术进步日新月异，正如 SCEI 的久多良木社长所说，2001 年开发工具的性能将是目前的 100 倍以上。无疑这对软件开发者是个挑战，而最终受益的仍是广大玩家。

软件商看 PS2

关心 PS2 的不仅仅是广大玩家，日本诸多游戏厂商也纷纷对其表示了自己的立场。以下是约 80 家厂商对有关 PS2 的 4 个问题所做出的反应。

【问题 1】39800 日元的售价是高是低？

由于 PS2 的价格已是现 PS 价格的约 2.5 倍，有部分厂商认为作为一台游戏机其售价过高；然而约 4 成的厂商认为价格居中，他们认为 PS2 作为游戏机或许是贵了点，但考虑到其 DVD 再生机能，价格还是可以的。(价格居中 43.1%，便宜 17.2%，稍贵 17.2%，太便宜了 12.2%，太贵了 10.3%)

【问题 2】今后的软件开发是否会从 PS 转向 PS2？

已发售 5 年的 PS 仍以低廉的价格和丰富的软件吸引着广大玩家，游戏厂商自然也不放过这个极具潜力的市场。而对明年 3 月 4 日发售的 PS2，6 成软件商表示正在进行公司内部研讨。(现在研讨中 58.3%，转向 PS2 20.1%，说不清 11.7%，对等 6.6%，仍以 PS 为中心 3.3%)

【问题 3】PS2 是否会超越现行游戏机种？

有人称 PS 是目前全球销量已超越 6000 万台的怪物，作为这个怪物替代品的 PS2，4 成以上的软件商认为经过一段时间 PS2 会超越目前的 PS，更有"一年内日本将超过 1000 万台的销量"的看法。(一段时间后将超越 PS41.4%，说不清 31.0%，持平 13.4%，无法超越 PS6.9%，很快超越 PS5.3%)

【问题 4】今后最普及的机种？

目前业界正式发表的即将发售的主机包括任天堂的"海豚"、GB Advance、64DD 以及 SCEI 的 PS2。软件商大部分认为 PS2 将是战国群雄中的霸者，理由是 PS 创造了业界的奇迹。(PS2 66.7%，说不清 30.0%，GB Advance3.3%)

业界著名人士谈 PS2

对于游戏开发者个人来讲，对一款主机的评价更有其独特的鼓动性。

●掘井雄二(《DQ》系列)

考虑到机能，PS2的价格比想像中要便宜，但作为游戏机这已是上限了。大容量记忆卡及振动手柄的配置发售是体贴玩家的考虑，机体外形也不错，很像 AV 发烧器材。DVD 播放机能令人感动。USB 以及 PC 卡插口等扩张机能让人感觉 PS2 是一台没有键盘的个人电脑。

●冈本吉起(《生化危机》系列)

在 PS2 发表当天我买了台 DVD，个人来讲 PS2 的 DVD 播放机能真是个打击，没人曾对我说 PS2 能再生 DVD。之外，PS2 的价格确实比想像中的便宜，首发 100 万台真了不起。现阶段感觉 PS2 比起其他主机性能高出一头，请广大玩家期待 CAPCOM 的 PS2 作品。

●小岛秀夫(《燃烧战车》系列)

DVD 播放机能太令人兴奋了，因为期待 PS2 所以我未购置 DVD 机。如此说来《泰坦尼克》和《世界末日》将成为我们的竞争作品了。其画面和音效的卓越满足了我 10 年前的梦想，我将尽快介绍大家想看到的 PS2 作品。

●广井王子(《樱花大战》系列)

索尼推出 PS 使游戏更加大众化，那是大家谁也没有想到的普及速度。如今 PS2 拥有 DVD 播放机能，还对应有线电视网，是融合了画面和音乐重点的索尼战略商品，索尼的其他电产品大概都会败在 PS2 脚下。《铁臂阿童木》中描绘的未来，索尼用 39800 日元一下子就超越了。PS2 的销售将是娱乐产业的一剂强心针。

●饭野贤治(《D 之食卓》系列)

名称、价格及发售日全在我意料之中。结合网络的新型商业提案等很具吸引力。考虑到保护著作权，记忆卡很有一套。DVD 再生机能也不错，希望 PS2 给游戏界带来生机。

●奈田荣一(《山脊赛车》系列)

看到各公司推出的优秀 PS2 作品，我受到了强烈的震撼。我认为将来软件的开发方向是创造出高度表现力并最大限度运用硬件机能的作品。我们向大家展示的《新山脊赛车》只有 10% 的完成度，我们将努力追求“谁都可以体验的赛车游戏”。

日公司排名任天堂居首 山内溥计划明年隐退

日前《日经新闻》公布了日本最佳公司的排名，任天堂公司高居榜首，NTT 移动通信网公司名列第 2，7－11 日本公司名列第 3。此次评比以规模、利润、信用和潜力 4 项标准来评估日本公司 1998 财政年度的收益情况。《日经新闻》每年进行一次这样的调查，至今已是第 21 次，去年任天堂公司位居第 4。今年的调查包括 2155 家上市公司，前 100 名公司中，有 24 家电子公司。

另据《京都新闻》对任天堂社长山内溥的访谈，山内表示他对于游戏演化的构想将在任天堂新主机“海豚”上实现，自己归隐的时间已经到来，他将在明年辞去任天堂社长的职务。山内是日本乃至全球游戏产业的风云人物，在任天堂的近 20 年间，主导推出 GameWatch(GB 前身，1980 年)、FC 红白机(1983 年)，率任天堂成为日本十大集团之一。老山内倔强顽固，作风强硬，个性鲜明，游戏圈内历来褒贬不一，但他无疑是游戏史上最重要的人物之一。

东京电玩展’99 秋一览

9 月 18 日在千叶幕张举行的“东京电玩展’99 秋”照例推出了不久即将上市的游戏产品。

索尼电脑娱乐公司(SCEI)展示了 PS2 的部分游戏 DEMO。SCEI 开发的《GT 赛车 2000》以真实细腻的表现备受关注，NAMCO 的《新山脊赛车》中新赛车女皇“深水蓝”闪亮登场，其《Tekken Tag 锦标赛》、CAPCOM 的《街霸》、《生化危机》及 SQUARE 的《The Bouncer》都是玩家驻足观赏的重点，预计这些游戏将与 PS2 同时发布。

世嘉展示了部分 DC 新作，如《Shenmue》、《疯狂出租》，自然也少不了那部《生化危机 Code：Veronica》。世嘉还证实其模拟游戏《海员》将在美国发布，届时将附送一支语音识别话筒。CAPCOM 则同时上演了多个机种软件的“好戏”，包括 PS、N64 和 DC 版的《生化危机》和《乔乔之奇妙历险》等。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

《自由与荣耀》获日本游戏界好评

《自由与荣耀》这款在国内拥有数个第一称号的全三维即时策略游戏日前受到日本权威游戏杂志《LOGIN》的高度赞扬，该杂志在今年第 10 期上称《自由与荣耀》绝对可以说是目前中国大陆地区具有最高实力体现的游戏，其优秀的三维引擎和操作方面的创新性令人难以置信。该杂志最后提醒日本游戏界，应该注意中国游戏界追赶他们的步伐，实际上该游戏在技术上已经超过目前日本游戏的水平。

《自由与荣耀》作为中国游戏史上第一个支持 Internet 对战的全三维即时策略游戏，它的网络技术水平已经达到了与世界先进水平同等的地步，虽然中国目前的网络状况不是很完美，但是《自由与荣耀》中采用的网络技术已经克服了这种困难，依然可以流畅地在网络上进行对战。

目前，在美国、欧洲、韩国、日本和台湾等国家和地区，《自由与荣耀》已经受到了业界内外的广泛关注和好评，其中很多国家和地区的游戏代理商已经对它产生了极为浓厚的兴趣，相信不久的将来，《自由与荣耀》将会出现在上述国家和地区。

《烈火文明》在京首发

9 月 25 日上午 9 时，中青旅尚洋电子技术有限公司在北京贝斯特娱乐城举行了一场别开生面的首发活动，宣布由其旗下瞬间工作室开发制作的国产第一部 3D 角色扮演游戏《烈火文明》正式上市。业内媒体代表、尚洋公司制作人员和众多玩家汇聚一堂，展开了游戏座谈、签名销售、现场对战、歌舞同欢等丰富多彩的联谊活动，现场气氛极其热烈。此次活动是为配合销售和媒介宣传及满足玩家先睹为快的愿望而举行的，善于制造“轰动效应”的尚洋公司此次又了开国产游戏市场炒作的先河。

育碧“组建”街头足球队

上海育碧最新足球游戏《彪马街头足球》的汉化工作已近尾声，日前该游戏中大家关注的中国队上阵名单已经确定。由于使用权原因，不能使用那些大家耳熟能详的球员，但深受大家喜爱的《彪马街头足球》品牌代言人李金羽还是会出现在中国队阵容中，并将司职前锋。其他队员则由上海育碧的工作人员组成，他们分别是后卫朱克、史晓明，守门员刘俊，以及替补沈益谦和郭笙。

另据报道，上海育碧近期将以 38 元的低廉价格推出《魔法门Ⅵ：天堂之令》简体中文版、《玩具兵大战 2》简体中文版、《百战天虫 2》、《探宝奇兵 2》四款经典游戏。此次上海育碧特地重新制作了包装，希望以出众的品质、低廉的价格再次吸引广大玩家，这些产品预计 10 月下旬面市。

打“万智牌”　玩“三国志”

“万智牌三国志”是美国威世智公司继“博图”、“古典第五版”、“克撒传”之后，在中国推出的又一万智牌系列产品，它继承了传统万智牌益智、精美、变化无穷等特点，同时成功与中国传统文化相结合，为国内无数万智牌玩家期待已久。

10 月 28 日下午 4 时，智冠公司与美国威世智公司在当代商城中关村电脑总汇举行了“三国志”首发活动，威世智公司总裁彼得先生亲临现场主持揭幕仪式。活动中的幸运法术师和法力最强的法术师得到了“万智牌秘宝”，包括万智牌创始人加菲尔博士签名的大牌、威世智总裁彼得先生签名的大牌、万智牌百科全书、勇武者日布闪光金牌等，这些秘宝首次登陆中国，极具收藏价值。“三国志”在京首发后，两家公司还将移师巴蜀，于 11 月 30 日在成都召开西南地区万智牌发布会，万智牌将正式在西南地区上市。

另据报道，由智冠公司与新浪网合作的万智牌专栏(http://games.sina.com.cn/magic/)将于近日完成，它将成为万智牌爱好者的网上乐园。

《家园》增容加密匙

据来自上海育碧的消息，10 月 20 日左右上市的 3D 即时策略游戏《家园》采用了超大容量光盘，其中不但包括游戏本身，还随盘奉送 Sierra 最新开发游戏《法老》的演示版，整个游戏的容量增至 670M 以上。由于标准的 CD－ROM 容量只有 650M 左右，所以这次使用了特别的增容光盘，和市面上出售的盗版光盘有显著区别。

此外，由于得到 Sierra 的支持，首批上市的游戏光盘都配有一个密匙(CD KEY)，购买正版游戏的玩家可以通过著名的 WON 和国内外的玩家一决高下。同时，上海育碧还将和新浪网合作，争取在中国大陆架设第一个 WON 的服务器，加快游戏运行的速度。上海育碧还表示，今后将和各方面积极合作，组织《家园》的各种活动，包括网上比赛等等。

“魔法门”权威宝典上市

由 Ubi Soft 提供内部资料，水星工作室制作的《魔法门Ⅶ》完全攻略宝典已于 10 月 20 日左右面市。该书分为十三个章节，包括对游戏中魔法、技能、药剂、交通等内容的系统整理和分析，所有大陆地图和城镇地图的详解，配有三十多张地下城图解的任务详解，以及大量手绘原稿，具有非常高的收藏价值。

此外，该书将附赠上海育碧授权的《魔法门之英雄无敌Ⅲ——王后万岁》的简体中文版光盘，其中包括《魔

法门之英雄无敌Ⅲ》单人模式中所有小、中、大、超大地图，以及战役模式中的皇后万岁章节的所有任务。这张光盘还可以配合上海育碧即将发行的《英雄无敌Ⅲ——末日之刃》使用。

首届正版游戏软件评选活动开幕

11 月 1 日，由 263 首都在线（http://www.263.net.cn）主办的“99 首届正版游戏软件大评选”正式开幕。此次活动采取网上投票方式，263 游戏信息网（http://games.263.net）已正式开始网络投票，国内知名游戏厂商在 99 年出品、代理的游戏软件都将在该站上做一次全面展示，所有玩家都是此次活动的评委，均可通过相关网页参与投票，并有机会获得正版游戏作为奖品。此次活动将评出 99 游戏至尊奖、99 最佳游戏软件奖以及最优秀的动作类、即时策略类、赛车类、射击类、模拟类、桌面类、体育类游戏软件，获得票数最多的游戏公司将被评为 99 年度最出色的游戏公司。

目前，我国游戏产业整体状况发展不健全，盗版游戏软件的猖獗更给厂商带来相当大的冲击，263 首都在线希望此举能够将各界力量团结起来以具有实质意义的手段扶持正版游戏产业，推动中国游戏产业的的发展和正版游戏市场的繁荣。本次活动得到了苏州罗技电子有限公司大力协助。

金山掀起“红色风暴”

10 月 21 日，金山公司通过新闻发布会向各大新闻媒介公布了“红色正版风暴”计划。金山公司总裁求伯君和总经理雷军共同宣布，《金山词霸 2000》和《金山快译 2000》上市促销价将从 168 元一次下调到 28 元，力图在百天之内（1999.10.30－2000.2.1）使零售数量突破 100 万套，刷新中国正版软件零售史的最高记录。

金山还会把这两套软件的零售业务从传统渠道延伸到各类书店、报刊发行亭、商场、超市及硬件销售店等新渠道。同时，金山公司将与国内最著名的 ICP 新浪网在上市百天内合作开辟金山软件“新浪快递专线”，24 小时内北京地区直接送货到家，货到收款、外地用户邮资全免，以进一步减少用户购买过程的中间环节。金山公司还将于 1999 年 11 月 14 日在北京工人体育场举办“红色正版风暴”音乐会，届时购买了北京地区零售版本《金山词霸 2000》或《金山快译 2000》的用户可以凭软件包装中的门票入场。

“千禧电脑购物展”即将开幕

由多次成功举办“电脑爱好者城”的《电脑爱好者》杂志社和电脑爱好者信息出版公司组织的“千禧电脑购物展”将于 2000 年 1 月 27 日至 31 日在中国国际贸易中心隆重举办，展览面积达 8000 多平方米。这次购物展立足于为厂商提供展示自我的舞台，为用户提供优惠选购方案，其招商工作现已开始，近百家著名 IT 企业目前已经在为参加此次展会做精心准备。春节前是百姓购物的高峰期，组委会宣布，凡在展会内举办优惠促销活动的厂商都可以享受展位费优惠的回报，借此促使厂商让利，为用户提供足够的选购空间和更大的优惠幅度。

除电脑相关产品促销外，组委会还会与参展厂商举办各种现场活动，“选购向导”由专业老师免费为用户提供选购咨询，“游戏天地”、“主页设计大赛”、“电脑医生大赛”、“非键盘输人大赛”等可让观众在学习电脑知识的同时有机会成为擂主，获得丰厚奖品和优惠券，另外“有奖调查”还将为厂商收集用户信息，并为参与者提供精美礼物。

业界巨头云集珠穆朗玛

上海《财富》论坛吸引了众多的业界巨头，而在该论坛开始的前后几天中，国内最大的电子商务网站珠穆朗玛（http://www.8848.net）也分外热闹，一批批的客人先后造访，可谓大腕云集。Yahoo 创始人杨致远先生、趋势科技董事长张明正先生以及世界资讯业巨头安达信公司、软件巨头日本 Softbank 公司、金融巨头美国培基证券（Prudential－Bache）等三家公司的高级主管都先后造访了 8848 网站，他们都对中国电子商务的迅速发展表示惊叹，并表达了相关的合作意向。

创新与新浪网结成战略伙伴

世界知名多媒体厂商创新（Creative）公司日前与全球最大的中文网站新浪网结成 Internet 战略伙伴关系，携手开展长期网络合作。

创新公司是世界知名的电脑多媒体厂商，其主要产品 PC 声卡在多媒体行业中占有不可动摇的地位。近年业务不断拓展，开发了包括显卡、DVD 在内的多类产品，并取得了惊人的销售业绩。新浪网于 1998 年底兼并美国、台湾华渊网站，综合实力进一步扩大，内容丰富信息更新快，网站浏览量雄居中文网站之首。在此之前，创新公司曾与新浪网多次成功举办了包括游戏比赛、网络知识抢答等多种形式的市场活动，收到了极佳的效果，因此双方都希望将合作长期延续下去，这也是促成此次结盟的主要原因。结成伙伴关系以后，双方将会在网络及电脑多媒体等多方面密切合作。

帝盟速霸狂降“猫”市再燃烽火

从 10 月 5 日开始，帝盟速霸 56K Modem 价格狂降 22.3%，这是帝盟公司宣布正式进军国内通讯市场以来的

第一次大的举措。

帝盟公司发言人透露，该公司自 1997 年 10 月进入大陆市场以来，已经在图形加速卡、音效卡和 MP3 随身听市场取得了很大成功，其 Modem 产品在欧美也颇受欢迎，但在中国市场却因价高而一直裹足不前。正是看到了中国市场的发展前景，帝盟公司决定大力开拓在国内的 Modem 市场，以完善其在中国的产品线。此次帝盟 56K Modem 大幅降价只是该公司进军国内“猫”市的第一步，稍后还会推出更先进的 USB Modem，DSL Modem 和 Cable Modem，在极大优惠消费者的同时，势必会给其它品牌造成极大的市场压力。

技嘉最新主板亮相

9 月 28 日，“99 技嘉科技 810－e 主板新产品发布会”在京举行，技嘉科技总经理马孟明先生及 Intel 台湾高级技术官员专程赴会，并与到会专业人士进行了广泛交流。

技嘉科技此次推出的基于 Intel 810－e 芯片组的最新产品包括 ATX 结构的 GA－6WXM、GA－WXM7 和 Micro－ATX 结构的 GA－6WMM、GA－WMMC7，以及 FlexATX 结构的 GA－6WFZL、GA－6WFZL7。这 6 款主板以高速、安全、多功能、高扩展性为诉求，支持当前所有的先进功能和最新技术规范。此外，它们还首次附带了技嘉自己的超频软件，该软件不支持对 CPU 易造成严重损伤的电压微调技术，但却为玩家、专业人士乃至普通用户提供了多种不同的外频/倍频组合，从而有助于让使用者方便、安全地使 CPU 运行在最佳状态。

友立推出《独立制片人》

友立公司最近推出了一款多媒体制作套件——《独立制片人》，该套件集成有《会声会影》、《我形我速》和《COOL 3D2.5》等三个实用工具。

据介绍，《会声会影》是一个视频编辑软件，使用者可以通过它对场景照片、录像资料等进行编辑，加入背景、音乐和配音等，利用《COOL 3D2.5》则可以为作品加入新颖刺激的屏幕动画标题。《会声会影》采用随取即用的编辑方式，所见即所得，用户还可以在特有的 Video Wizard 指导下一步步工作，通过友立在高端视频领域的经验和智能渲染、后台渲染两项新技术，用户很快就可以学会如何快速编辑视频作品。

Bidaa 网站有问必答

bidaa.com 是由港资组建，并在近期获得 1000 万元风险投资用于发展的“覆盖全球的有价信息交换网”，bidaa 是“bid an answer”的英文缩写，中文译为“必答”，意即有问必答。

bidaa.com 的经营理念是通过覆盖全球的因特网，以自身为中心站，将全球的网民联结起来，给大家提供一个可以便捷、有效地解决问题，以及从因特网获取信息的工具。该网站将以有价信息交流为一大特色。在这里，网友可以自信地解决问题，同时可赢得点券，bidaa 为每一个参加者专门设立帐户，拿到一定的点券分之后便可在 bidaa 网站兑现或领取奖品。

bidaa.com 已于 1999 年 10 月 1 日登陆中国大陆，并特别推出“百万元大赠送”，访问者只要免费登记成为成员，即可在点券站参加“每日送点券”游戏及“寻找 2000 年世纪幸运网友”等活动，有机会赢得大奖。有兴趣的朋友可以到“有问必答”网站（bidaa.com）了解活动的详细情况。

新一期《家佳电脑文摘》上市

据悉，由北京鸿达电子新技术研究所推出的《家佳电脑文摘》第十期已经上市，该产品每月一期，汇集报刊、网络和影视精华等内容。软件栏目中有精选出来的各类共享软件及其使用教学、功能介绍及最新杀毒软件的最新升级文件；硬件栏目中则向硬件发烧友们介绍了大量攒机、购机窍门和密诀。此外，该文摘中还有澳门大观、兵器博览、时尚保龄、感性音乐、家佳影院、游戏原动力、漫画地带等多种栏目，用户可以饱览到网上五花八门的各类信息。

销售信息
连邦 PC 软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件	教育学习软件	实用工具软件
	名称	名称	名称
1	过山车大亨	开天辟地Ⅱ	瑞星杀毒软件
2	破碎虚空	即学即会系列	KV300
3	星际争霸简体中文版	万事无忧 2	KILL98
4	便利商店	翰林汇教育软件	超级解霸 5.5
5	轻松小游戏	开天辟地背单词	东方快车 2000
6	虚拟人生	英语世纪行Ⅱ	金天地加密狗
7	生化危机 2 全中文版－克莱尔警官	轻松学会五笔字型	永久汉化 2000
8	生化危机 2 全中文版－利昂警官	金太阳英语教育软件	金山词霸 3
9	盟军敢死队－使命召唤(中文版)	雅奇电脑家教	东方网神
10	千典游戏戏龙－樱花 2	电脑世纪行	超级保镖

国内最新游戏上市追踪

上市日期:1999 年 11 月

本栏编辑:Racer

本期力作:FIFA 2000



FIFA 2000



游戏类型:运动

出品公司:EA Sports

上市代理:电子艺界

系统要求:P133/16MB

推荐配置:无

参考价格:待定

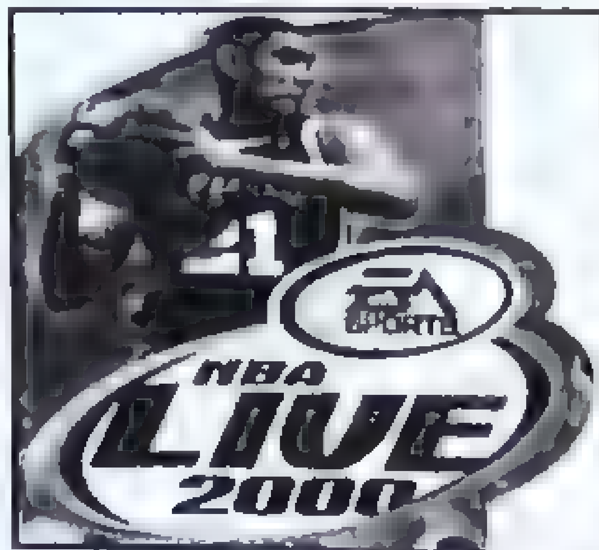
说起 EA Sports 的 FIFA 系列足球游戏,没有一个喜爱足球的玩家会感觉陌生,它早已成为足球游戏的王者和代名词。如今 EA Sports 又给玩家们带来了一个更大的惊喜,这就是万众企盼的《FIFA 2000》。

游戏画面、人物造型、人工智能、各项联赛和背景音乐自然不用多说,肯定是比其上一代改进了许多。让人惊喜的是,《FIFA 2000》在对联网游戏的支持上做了大胆尝试,玩家可以通过调制解调器进行双人对战,也可以在一台机器上四人分成两个小组捉队厮杀,更为叫绝的是它还支持 20 人在局域网上较量,也就是说,玩家可以 10 人一组分成两队,完全模拟真实比赛!可惜小编不是球迷,不然早就到网上去爽一把了。

NBA Live 2000

随着迈克尔·乔丹与电子艺界正式签约,所有喜爱篮球游戏的玩家一直热切盼望着在游戏中一睹飞人的风彩,如今大家可以如愿以偿了,因为 EA Sports 的《NBA Live 2000》马上就要上市。

迈克尔 乔丹将与近 60 位篮球运动传奇人物共同在《NBA Live 2000》独有的“篮球传奇人物”模式中出场,各位玩家可以一睹众明星的风彩。除力求逼真再现篮球比赛的真实场景外,EA Sports 还使用了最先进的动作捕捉技术,大多数动作都由明尼苏达森林狼队著名球员凯文·加内特协助设计,看起来更加流畅自然。特别的是,EA Sports 还在这款游戏中加入了很大的模拟经营成分,允许玩家自己组建俱乐部队,并亲自挑选中意的球员来参加 NBA 职业联赛,为整个游戏增色不少。



游戏类型:运动

出品公司:EA Sports

上市代理:电子艺界

系统要求:P166/32MB

推荐配置:无

参考价格:待定

半条命:军团要塞



游戏类型:射击

出品公司:Sierra

上市代理:武汉奥美

系统要求:P133/24MB

推荐配置:P166/32MB

参考价格:¥68

基于 Hall-Life 的先进引擎、卓越的人工智能以及真实、刺激的动作、剧情、冒险特征,最新开发的多人协同作战游戏 Team Fortress Classic(《军团要塞》)在今年 E3 大展上一露面就获得如潮好评,而已获得 E3 大奖的 Half-Life 则至今常盛不衰,并被 40 多家世界著名媒体一致公认为“年度最佳游戏”。只是这款大作在中国高昂的售价使许多玩家望而却步,这次在奥美电子的积极争取下,幸运得到了雪乐山的大力支持,决定在国内以真正超值价推出包含 Team Fortress Classic 的 Half-Life 年度大奖版本。奥美电子保证,因得到雪乐山的特别支持,所以完整说明书、最新原包装、Won. Net 战网 CD-KEY 一样不少,并附送任务白皮书,还有秘籍提供。

上 市 烽 火 COMPUTER & GAME

铁路大亨Ⅱ(简体中文版)



游戏类型:经营模拟

出品公司:PopTop/GOD

上市代理:新天地

系统要求:P133/16MB

推荐配置:无

参考价格:¥25

如果你想建一个全部由自己设计规划的铁路运输网,一个属于自己的铁路帝国,那么由席德·梅尔制作的著名游戏《铁路大亨》的续集——《铁路大亨Ⅱ》将可让你实现雄心壮志。在这里,玩家可以通过价格战、服务战、广告战、股票炒作和公司合并等各种商业策略击败对手。60 余种各式机车可运输多达 34 种货物和旅客来增加财富。还可以选择美国、欧洲,当然也有中国作为发展基地,在 1804 至 2000 年这两个世纪中建成玩家自己的铁路帝国。

这款游戏曾荣获 E3 经营模拟游戏大奖,它具备完善的工业和金融体系,可以充分挑战玩家的经商头脑和理财能力,18 个颇具挑战的任务,多种难度级别可适应从初学者到专家级的不同要求。游戏还具有精准 3D 地形系统,画面可以缩放和旋转,更可支持乐趣无穷的多人游戏。

银色幻想(简体中文版)

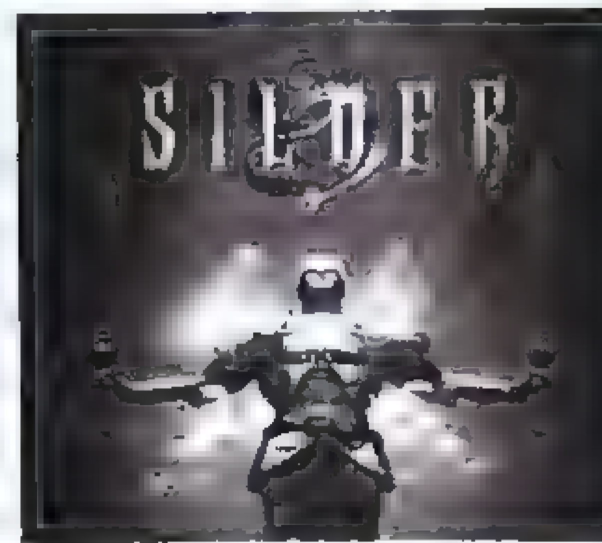
一个称作“生命之轮”的奇异魔法世界,八个由传送之桥相互连通的小岛……

一个邪恶巫师统治着这个世界,对权力的渴望使他疯狂,神使的预言,远古的魔神……

为了恢复这个美丽世界的和平,为了驱除邪恶,为了救出心爱的妻子,玩家将走遍八个小岛……

独到的操控方式,一个按键加上一只鼠标,就可以用多种必杀技和魔法与敌人格斗,多个角色会与玩家并肩作战,各具专长,就看玩家如何灵活安排……

忠诚与背叛,铁血与柔情,如果你迷恋于《最终幻想Ⅶ》那感人的故事情节,又狂热于《暗黑破坏神》痛快淋漓的拼杀,那么这个游戏将是你最好的选择。



游戏类型:角色扮演

出品公司:Infogrames

上市代理:新天地

系统要求:P166/32MB

推荐配置:P166/32MB

参考价格:¥50

金 雷 曼



游戏类型:合集

出品公司:Ubi Soft

上市代理:上海育碧

系统要求:P60/16MB

推荐配置:无

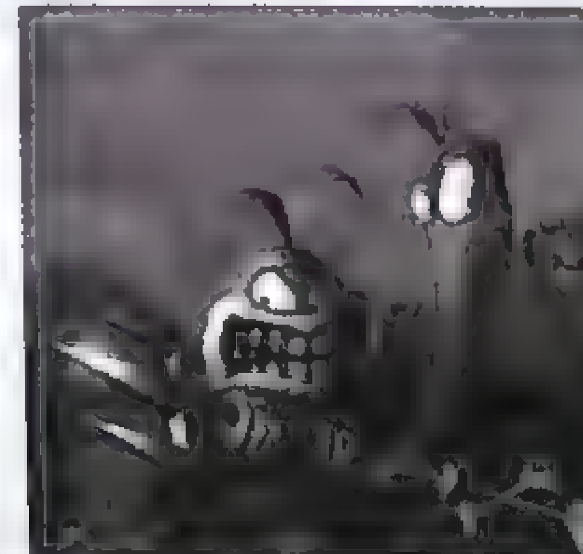
参考价格:¥38

这是一款“雷曼”系列合集,包括《雷曼》、《雷曼设计师》及《雷曼发烧友》三部作品以及《雷曼 2 制作特辑》。大名鼎鼎的《雷曼》自然不必多说,其全球销量已超过 400 万套,此次玩家又可以重温经典了;《雷曼设计师》则允许玩家运用编辑器制作自己的雷曼游戏,随心所欲过把设计游戏瘾;《雷曼发烧友》中的关卡则是全部由雷曼发烧友自己制作的,是玩家自我价值的彻底体现。

此合集中特别提供的《雷曼 2 制作特辑》收集了大量《雷曼 2》的制作花絮和 AVI,可让玩家先睹为快,获得最新的雷曼信息,其中还录有对 Ubi Soft 大牌制作人——《雷曼 2》主创人员的独家专访,让玩家全面了解《雷曼 2》的方方面面。

麻烦大了

这是一个集动作与冒险于一体的 3D 卡通游戏。游戏的主人公是一个名叫依德的外星人科学考察队队员,它善良友好,风趣幽默,但在一次探索银河系经过地球时,犯了一个大错,意外地将一瓶考察所得、装着外星物质的瓶子掉到了地球上,由此导致了一系列灾难性的后果——山脉变得突兀,海洋忽隐忽现,植物、动物及人类都深受其害……更为严重的是,它落到了一个叫格罗之的凶残野兽手里,这个怪物利用这瓶外来物质的特殊魔力控制了整个地球……玩家将在游戏中扮演伊德,去探索未知的世界,克服意想不到的困难,解决棘手的问题并躲避千奇百怪的敌人的攻击,弥补自己的过失,使一切回到正常状态。



游戏类型:动作冒险

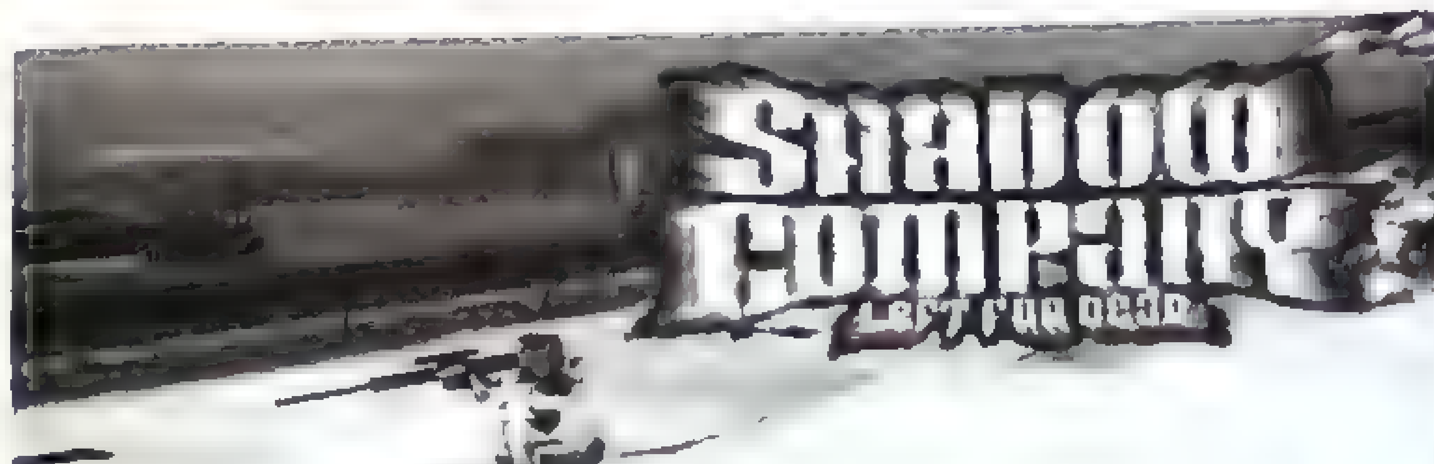
出品公司:Ubi Soft

上市代理:上海育碧

系统要求:P166/32MB

推荐配置:P233/32MB

参考价格:¥38



幻影特攻队

面对游戏界跟风盛行的局面，像《盟军敢死队》这样成功的作品却无人效仿，不免令人奇怪。近来，一款与之概念相似，但表现形式不同的游戏《幻影特攻队》终于要与玩家见面了。

《幻影特攻队》的游戏背景设定在未来，随着暴力的扩张，各主权国家纷纷忙于镇压国内的动乱，而无暇顾及蔓延全球的恐怖主义活动。一些跨国公司，甚至是专制的独裁者，为了保全他们在国外的利益，不得不将希望寄托于惟利是图的佣兵老板。在雇佣公司的指挥下，玩家将带领一支水陆突击队前往非洲，目标是探察敌对分子的驻地。由于战斗中伤亡惨重，指挥官不得不下令撤退以整顿队伍。不幸的是，此时的雇主并不打算对佣兵的生命安全和任务的成败负责任，当这些残兵败将正要返回时，却发觉自己已经被雇主放弃掉了。为了得到应得的报酬，并为死去的战友报仇，玩家必须快速组建一支可以作战的特攻队伍，将剩余的伤残者带出丛林，返回总指挥部。

根据剧情，选择正确的组员，使他们能扬长避短成为最佳拍档是游戏的重点。玩家可以精选 8 名特点各异的雇佣兵，每个成员都具备爬行、蹲伏、奔跑、攀登的能力，个别成员还可以驾驶飞机、潜水和驾驶特殊类型的车辆，如坦克、卡车、装甲车等等。但是，这些雇佣兵并不是个个都听指挥的，有些人在遇到困难时的第一个反应便是转身而逃，因此玩家不仅要指挥特攻队突围，还须格外注意那些一听到枪声就到处乱跑的胆小鬼们，以保障他们的生命安全。

游戏的另一新颖之处在于允许玩家打乱任务的主次，在完成首要任务之前完成次要任务或其中一部分。比如，玩家的首要任务是潜入一个城镇并打击一个戒备森严的军火库，次要任务是炸沉停泊在附近码头的巡逻艇。其间，为了脱险玩家必须考虑利用远处由恐怖分子看守的飞机。依据任务的难易程度，玩家可以考虑先炸沉巡逻艇，然后再回到城镇打击敌人的军火库；或是先试着抢下飞机，留一部分人守卫，而带领另一队人去完成首要任务。



《幻影特攻队》的交通工具包括地面、水上和空中三大系列，从雪上喷气机、雪上汽车到摩托艇以及直升机等等。为了使它们更趋近真实，游戏中特别强调了自然环境对其的影响，如遇到大风时，遇到斜坡及沟壑时，它们前进的速度都是按照实际原理设置的。子弹、炮弹的弹跳和行进轨道也是如此，向山坡投掷一个手榴弹，它会在空中留下一条弧线，落地时会有几次反弹，最后才引爆。

此外，游戏中的各种武器和装备都可以交易，其中包括：机械弹药、剪钳刀具、消音器、高射炮火配套装置、夜视镜、双眼望远镜、手枪、小刀、照相机、炸药和手榴弹发射器以及各种类型的医疗设备。如果玩家手头吃紧，也可以把不需要的装备卖掉，筹措资金。

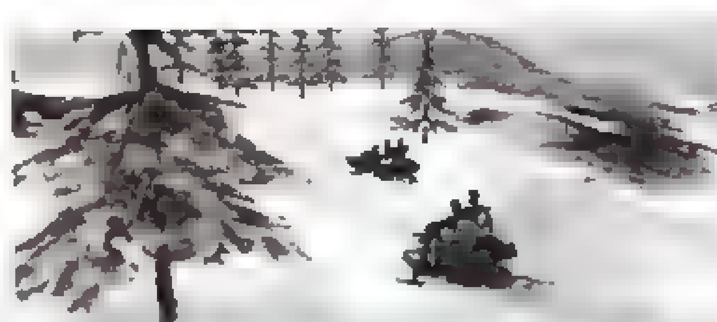
《神话》和《战地 2100》这样的 3D 即时策略游戏，仅仅在游戏中采用了三维地形以加深玩家的视觉体验。而《幻影特攻队》已经把 3D 的概念放在了首位。实际上，真三维的地形对游戏的各个方面均有不同程度的影响，如行动力、战斗力以及隐蔽方法等等。

游戏包括 8 大战役，每个战役都有 8 到 10 个任务，分别安排在丘陵地带、非洲沙漠、热带稀树大草原、苔原和热带岛屿上进行。游戏的地图非常广大，主要的地貌特征有：布满岩石的山丘、陡峭狭窄的山洞、茂密的树林以及湍急的河流等。其中还充斥了大小城镇、有围墙的住宅区、机场和其它建筑物，并配有机场跑道照明、街灯、城市霓虹灯以及通电的围栏。为什么如此万事具备呢？因为，这样一来玩家就可以利用地理优势和其它设施来作掩护，利用岩石峭壁或建筑来隐蔽自己和安置伤员。同样，玩家还可以在钟楼、高塔以及山丘上安插哨兵，监视敌人的一举一动，甚至在激烈的战斗中射杀敌人。



为了避免玩家看不到自己的部下，《幻影特攻队》采用了《神话》中可以自由转动的视角系统。同时，玩家还可以按照自己的意愿扩大或缩小视野，旋转、升降视角来从各个角度观察地形。在军队进驻某个区域前对该区域进行探测，对玩家的战略决策有很大帮助，但是除了地形之外，玩家并不能 100% 的了解那些尚未涉足的区域，那里究竟有没有敌人则须由军队去发现。

《幻影特攻队》展现了真实的环境和动态的天气效果。不但制造出各种恶劣的天气，从雨到雪、浓雾及薄雾，其动态的照明系统会随着日出、日落改变阴影的投射角度。同时，游戏还融合了大量的声音效果：雷声、雨声、波浪声、瀑布声、响尾蛇、狗叫，甚至是蟋蟀。总之，所有在户外可以看到的、听到的，都在游戏中有逼真的表现。



HIGH LIGHT

《幻影特攻队》无疑是 1999 年内最具竞争力的策略游戏之一，它将即时战术这一游戏概念进一步发扬光大。如果说《盟军敢死队》的出现标志着即时战术这个新名词的诞生，也许《幻影特攻队》则是即时战术游戏的又一次飞跃。

写这篇文章的同时，笔者也在玩这个游戏的试玩版。总的说来，笔者还是比较喜欢《铁血联盟 2》、《盟军敢死队》这样的突击队员题材的游戏，因此看到《幻影特攻队》更是热血沸腾，尤其是射击时可以将视角切换到第一人称的狙击模式，现实感极强，还有点《三角洲特种部队》的味道呢！

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Shadow Company: Left For Dead
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Sinister
上市日期：1999 年第四季度
期待程度：★★★★☆



美国海军的 F/A－18 大黄蜂战机，通过海湾战争和其它小规模战争的考验，证明了自身的价值，从而确立了其世界上最先进的战斗机的地位。事实上，这种全能机型在过去的 20 年中已成为美国航空母舰空中力量的骨干，也因此引起了著名的军事模拟游戏制作公司"简氏"的注意。从去年就有消息说，简氏将继《F－15 战斗机》之后全力制作 F/A－18 战机游戏，如今我们终于能领略这款大作的风采了。

"我们把《F－15》作为开发这款游戏的起点"，制作者兼开发总监 Greg Kreafle 这样说道，"但这并不意味着所有的系统都是相同的。确实，《F/A 18》中的飞行模型采用了《F－15》的模型系统，但它的空气动力特征将有逼真的表现。相信玩家会真正享受到驾驶 F/A－18E 的乐趣。"

在《F－15》面市之后，设计小组认真听取了玩家的反馈意见，并决定将部分好的建议应用到《F/A－18》中去。如：以前玩家通常需要进行长距离飞行方可到达目的地，现在，这种无意义的寻找目标的时间被缩短了，玩家起飞后就可以进入激烈的战场。另外，一些《F－15》的玩家感觉游戏开始时需要记住的东西太多，因此《F/A 18》的任务界面变得更简单直观，同时，在任务结束后还增加了反馈的功能。

航空仪表方面，《F/A 18》的界面更容易理解。这是因为真实的 F/A－18E 的设计定位就是单座的具有多种

功能的战机，比之F-15E更容易操纵。比较而言，F/A-18E具有比F-15E更佳的攻击-重量性能比，在所有的海拔高度都有较好的驾驭性能，甚至还拥有一个重力限制器——用于调节飞行员所负荷的重力以防止他承受超额压力或是脱离飞机。另外，这种飞机能够装载许多最新的精确制导武器，包括AGM-154联合远程武器，AGM-84E远程陆地攻击导弹以及GBU-29/30/31/32联合直接攻击武器系列。游戏中，玩家只需按几下键盘就可以发射导弹或在“空对空”和“地对空”两种模式中来回切换，而不需要进行一系列复杂的步骤。



与简氏系列中的其它游戏相似，《F/A 18》的飞行模型力求表现出空战的效果，但在其它方面却不得不进行一些让步。例如，飞机起飞时，玩家不会看到任何人在飞行甲板上蹦蹦跳跳，而这却是典型的航空母舰上的景



象。“这是我们早就制定的设计决策”，Kreafle解释道，“毕竟目前的图形资源是有限的。我们希望在游戏中可以看到更多的飞机，更多的飞行动作，更多的机种，而不仅仅是一架飞机和许多到处乱跑的人。”因此，玩家将会看到航母上各种飞机的真实的起飞场面。逻辑上讲先是预警、电子干扰，支援以及反潜艇飞机在攻击机前起飞，尔后排队返回。所有的飞机将遵循标准的起飞和着陆程序，当飞机勾住阻碍电线之后，就会完全停止下来，等到所有的军械安检完毕之后，才能安置到甲板下。

这款游戏以21世纪早期的考拉半岛北端的摩尔曼斯克市为背景，故事情节就象是从报纸上的头条新闻中剪下来的一样：极端主义分子夺取了北方重要港口摩尔曼斯克市的控制权，并声称他们已经控制了一些洲际弹道导弹，如果政府不接受他们提出的条件，他们就要进行全球性的破坏行动。玩家必须与敌人的军事势力作斗争，包括陆军和海军力量以及世界上最复杂的空中防御网络，其中包含了许多防空导弹系统以及庞大的战机纵队。

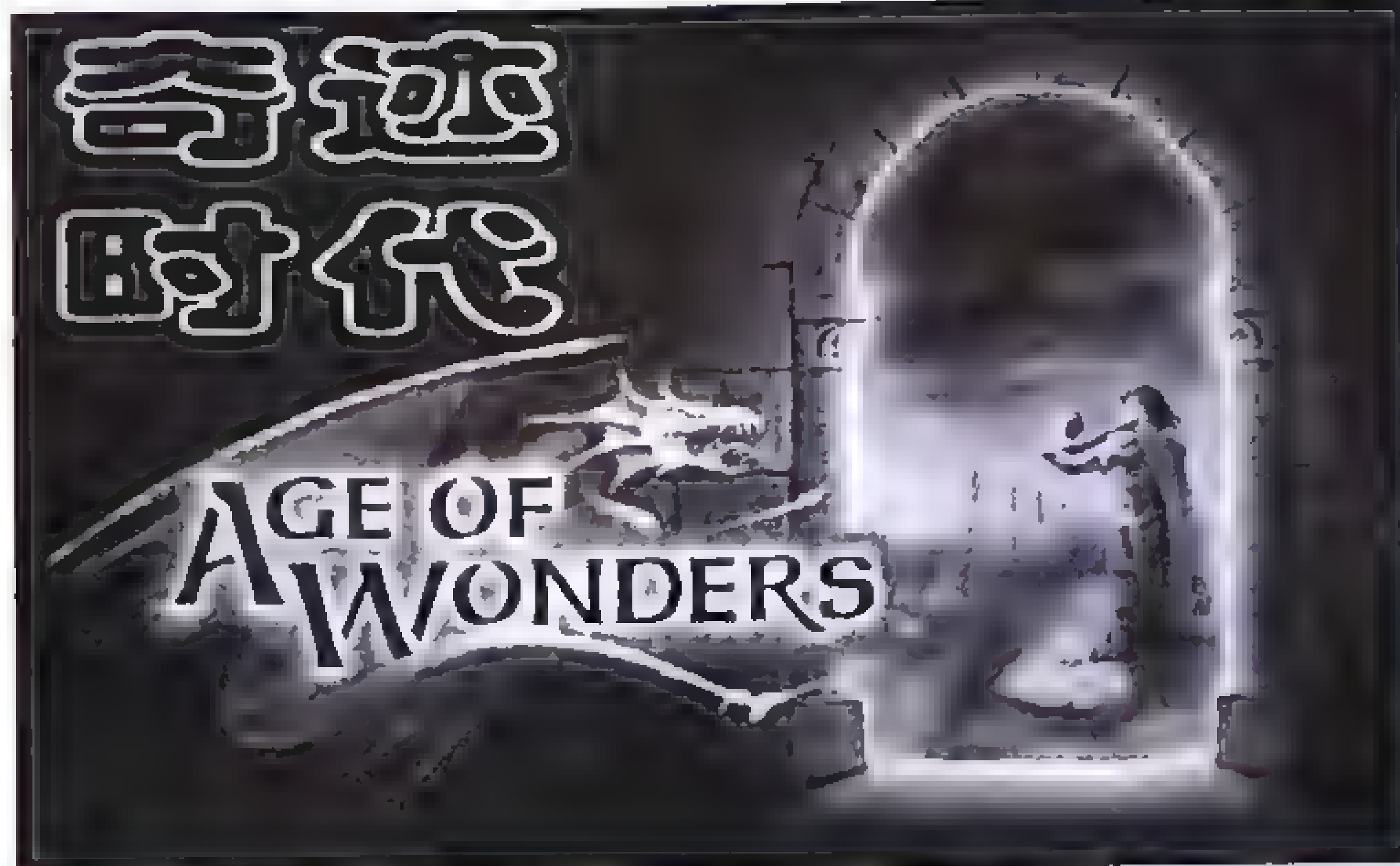
与《F-15》一样，《F/A 18》的游戏特征是半动态战役。Kreafle说：“我们意识到飞行模拟游戏的发展方向是半动态的游戏方式。尽管现代的飞行模拟游戏追求精确性，但游戏性也是非常重要的。”正如Kreafle指出的那样，在一个非常大的动态战役游戏中，玩家一会儿要在这里摧毁一些据点，一会儿又要在那里护卫卡车，除了疲于奔命外别无乐趣。而在半动态的游戏中，设计者可以沿着故事情节的脉络结合各个故事点将游戏推向高潮。

HIGH LIGHT

简氏的飞行模拟游戏堪称名作，但笔者却总是对飞行游戏一头雾水。相信真实的飞机操纵起来就是那么复杂，不容易飞上天的，但是折腾了半天连敌机的影子也没见到的挫折感，着实打击了一大批“菜鸟”，难怪这几年来军事模拟类游戏在业界一直不被看好。向来以军事数据真实化著称的简氏似乎也认识到了这一点，他们简化界面的做法也充分证实了这一点，毕竟游戏就是游戏，玩家不是来上飞行训练课的。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：F/A 18
游戏类型：模拟[SI]
制作公司：Jane's Simulation
上市日期：1999年冬
期待程度：★★★★



远古时代的地球是一个和平的疆域，侏儒、小矮人、小精灵和其他的生物都融洽地生活在一起。后来，人类出现了。被从天堂驱逐出来的人类受到了地球原住民的热烈欢迎，而决定定居下来。但是，随着贪婪之心的增长，他们并不满足于这样的生活，终于有一天，人类掠夺了精灵族居住的风暴谷，使精灵族从此过着流亡的生活（听上去有点象殖民者开拓美洲的翻版）。在精灵族立志夺回家园的同时，人类社会中的两大对立团体形成了。正义的一方希望维护和平，制止流血冲突；而信奉黑暗势力的一方则要不惜一切代价赶走精灵族的居民。用战争来使那些反对黑暗理念的人低头。这样的剧情虽然没有什么特别之处，但用来作为一个幻想题材游戏的故事背景却再合适不过了，它就是GOD Games的回合策略新作《奇迹时代》。

《奇迹时代》采用类似《英雄无敌Ⅲ》的游戏进行方式。大小战役遍布了游戏的每个关卡，并在最后的风暴谷战役中达到了顶峰。玩家可以选择加入正义的保卫者或是邪恶的暴风雨信徒一方。游戏中最有趣的就是分支情节，玩家的选择将会影响到游戏的最终结果。因此，当玩家沉浸其中时，将更强烈地感受故事的发展。

游戏中的各种各样的选项无不令玩家欣喜，除了作为任意一方加入单人游戏外，还可以进行12个人的联机游戏，甚至可以使用设计周到的关卡编辑器来创造任意的关卡、设计熟悉的人物以及使用顺手的武器。

从表面上看，《奇迹时代》很象《英雄无敌》系列，其中的城市和各种场所都是原先就建造好的，如获取食物的农场、可以挖掘金子和宝石的矿山、城堡、小旅店以及造船厂等等。玩家还可以找到各种类型的能量点，并依据这些能量点的不同，得到不同的魔法。除此之外，还有先进的建筑物，可以建立“建筑者”系统，以修建道路和其它建筑。玩家所统治的市民是王国中的骨干力量，是获得金币和组织军队的主要来源。玩家的控制范围取决于用哪一种族占领城市。在占领了一个新的城镇时，玩家可以选择让原住民留下来或是让他们移居到领地之外，另外还有掠夺和摧毁两种选项。玩家可以通过改良基础构造和防御工事（包括城墙在内），增长种族的士气。

英雄是执行特殊任务时所必须的，如领导人们探索废墟或是和中立的城镇进行谈判等等。玩家可以用有魔力的史前古器物来装备他们的手臂、头部、身体以及武器。英雄的基本参数有：攻击力、防御力、破坏力、抵抗力、生命力和机动力。当他们获得一定的经验值后，还可以获得附加的投掷射击术和延长生命的能力。当英雄升到一定的等级之后，便有相应的魔法供其使用。事实上，超出魔力范围的魔法也是可以用的，只要在下次升级后有能力偿还借用的魔法点数就行。

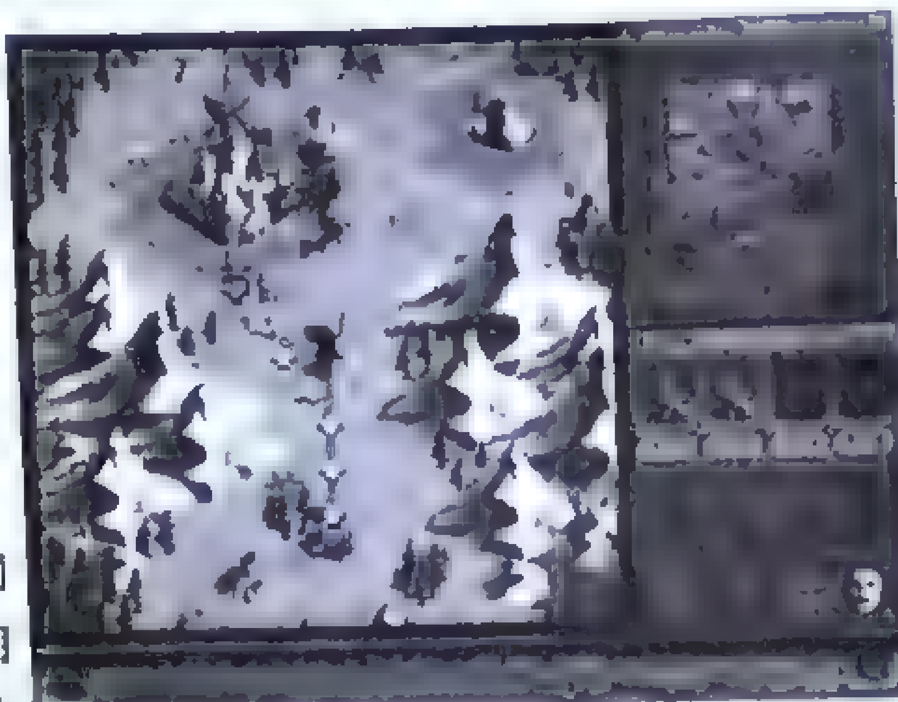
《奇迹时代》共有12个种族，包括侏儒族、小矮人族、哈夫林族、巨人族、人类、阿兹拉克族、夫罗斯林族、蜥蜴人族、欧克族、小妖精族、黑侏儒族和不死族等。各种族都有友好，中立或敌对三种对外政策，并且建有各自的军队。

游戏的作战方式有两种：自动的和战术的。自动战斗与《战神》系列类似，战役的结果是经过理论计算出来的，最后只留下胜利者站在战场上。战术战斗则很象《英雄无敌之魔法门》，玩家将更多地参与到战斗中去。《奇迹时代》的战场比起《魔法门》来更为精细和壮观，并且大得足以让玩家发挥出绝对的灵活和机动性。

《奇迹时代》中魔法超过120种，分别分配在6个球体之中，它们为生



和死，气和土，火和水。玩家必须在使用咒语前先研究它们，通过积累经验数来增长使用数量。主人公的辅助咒语有两类：搜索和能量。咒语中的搜索力能帮助主人公发现新的咒语，而能量是用来储存咒语的。



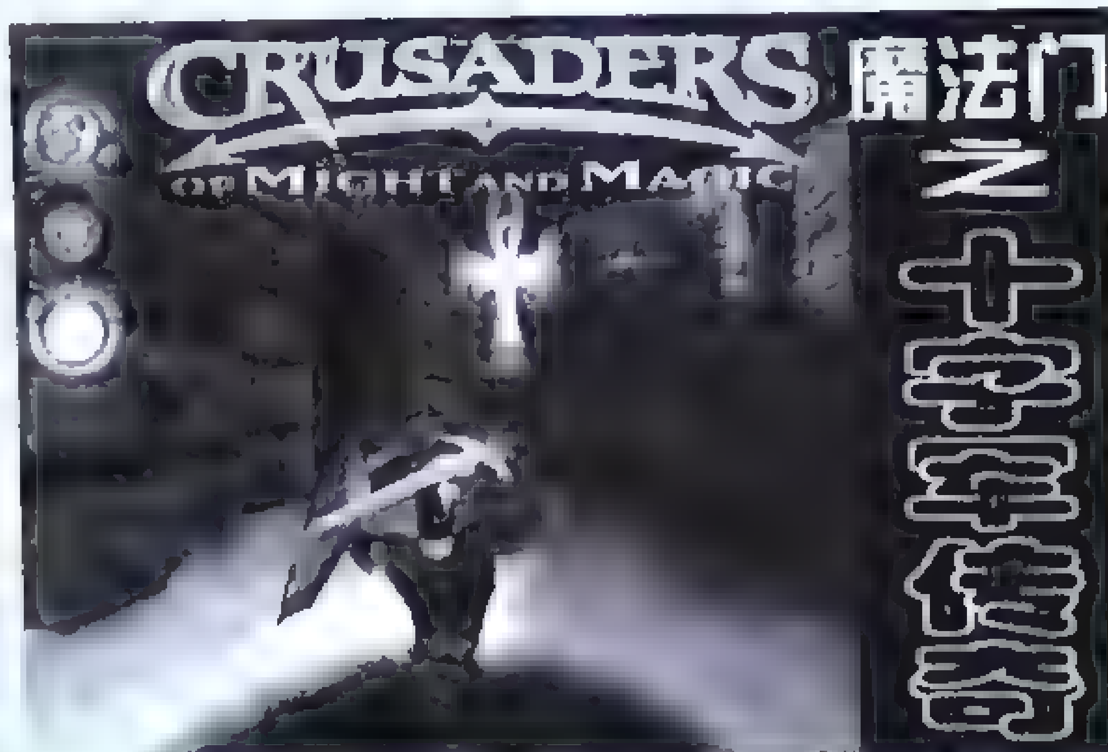
游戏不同于《英雄无敌》系列的显著特征是它相当广泛地运用了外交手段。玩家不仅要和其他领导者签定战争和约，还需处理各种族之间的关系。如果遭到有一个强大种族的憎恨，比如哈夫林族，玩家统治的城市就需要有重军驻守以防市民罢工或起义，相反，对待友好的种族，只需要象征性地派兵驻守，防御外来人侵者就可以了。

HIGH LIGHT

其实，笔者早就奇怪为什么象《魔法门之英雄无敌Ⅲ》这样流行的游戏没有克隆体，像《雷神之锤》、《命令与征服》等等热门游戏早就已经有“同伴”一大堆了。如今，这样的疑问已经不在，《魔法门之英雄无敌Ⅲ》也被克隆了，这个《奇迹时代》听上去似乎不错，只可惜它和《魔法门之英雄无敌Ⅲ》太相似了。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Age of Wonders
游戏类型：策略［ST］
制作公司：GOD Games
上市日期：1999年11月
期待程度：★★★★



在《魔法门》系列角色扮演游戏大红大紫的同时，其派生的回合制策略游戏《魔法门之英雄无敌》也获得了骄人的成绩，成为幻想策略游戏中的经典。如今，New World Computing已经不仅仅满足于只在角色扮演和回合策略这两个领域上延续剑与魔法的传奇，他们现在正在制作的《魔法门之十字军传奇》便是个以动作为主，辅以角色扮演元素的全新作品。

《十字军传奇》的重点在于格斗、探险和解谜，同时也保留了许多角色扮演的成分。

游戏的主人公是一个年轻的男孩，德雷克(Drake)。由于不死怪物率领的堕落军团袭击了他的村庄，而导致他的家人和朋友牺牲了性命。为了替家人和朋友报仇，德雷克埋头苦练剑术和魔法，并且参加了一个规模虽小但紧密团结的反堕落军团组织——十字军团。《十字军传奇》的故事就是从德雷克和他的同盟军从5个不同的领地对堕落军团发起战斗的那一刻开始的。

《十字军传奇》力图将即时格斗和大量的魔法以及探险混合在一起。其中的武器包括：能够带来神奇力量的法宝；能够增加力量的符咒；以及贯穿游戏各个阶段的宝物，有的可以提高爆发力和速度有的可以用来伪装……和《魔法门》一样，玩家必须找到克制某种妖怪的咒符及武器，如冰系元素可以抵御寒冷的魔法，但面对火系的武器则显得无比脆弱；对付土系元素时采用钝器攻击的效果远远强于利刃。《十字军传奇》共有12种符咒，每种符咒分成3种级别。在游戏过程中德雷克可以进行武器、药剂、装甲等的买卖和交易。

《十字军传奇》使用了专门设计的三维游戏引擎以及第三人称的视角，这点与《古墓丽影》类似。同时还提供了对EAX和A3D等三维音响技术的支持。

HIGH LIGHT

虽然New World Computing最初尝试使用分屏方式导入多人游戏，但最终还是放弃了，取而代之的是，投入全部精力制作的单人关卡模式。《魔法门》系列产品很少令我们失望，相信这次应该也不例外。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Crusaders of Might and Magic
游戏类型：动作冒险［AC/AD］
制作公司：New World Computing
上市日期：1999年12月
期待程度：★★★★☆



命令与征服 反叛者

《命令与征服2》的推出虽然不尽如人意，但Westwood并不为此担心。目前，他们正在全力制作该系列的另一个衍生作品，开发已超过1年的第三人称动作游戏《命令与征服之反叛者》。毫无疑问，这个游戏与《命令与征服》有紧密的联系。

还记得《泰伯利亚之日》中GDI的突击队员吗？他作为正义方的终级战士能很轻松地干掉一个连的敌人。在《反叛者》中，他们将作为主角出现。由于借鉴了最初版本的《命令与征服》的设计方案，《反叛者》实际上就是《命令与征服》的动作游戏，其主要情节便改编自《命令与征服》的故事。Westwood强调：“这并不是一个简单的射击游戏。突击队员每一次的任务都格外艰巨，其中包括营救莫比斯博士，摧毁地对空导弹基地以及扰乱卡恩统治世界的计划等等。由于有某种联系，玩家可能会在游戏中遇到熟悉的内容，同时也会发现许多以前从未见过的地理环境，如阿尔卑斯山，彼特拉山洞或是火山岩丛林……”



游戏中，玩家将有幸亲自探索出现在《命令与征服》过场电影中的那些庞大建筑群，医院、城堡甚至NOD的神殿。这对那些喜爱《命令与征服》的玩家来说，是一个不小的诱惑。不过，别以为NOD的手下会任由你来去自如，他们会在这些建筑中恭候你的到来，如果你不能保持一个突击队员应有的冷静的话，劝你最好放弃算了。

《命令与征服之反叛者》的物理模型十分逼真，除了对子弹的弹道及射程做了真实和精确的处理外，敌人受伤的情况也是参照真人设计的，当玩家打中敌人的手臂、腿部或是头部时，他们会有不同的伤亡情况。另外，游戏AI有了“智”的飞跃。敌人的防范意识进一步提高，当玩家的行动有所暴露时，如发出枪响或被射杀的人倒在敌人的视野内，他们会一边救助跌倒的同志，一边四处找寻玩家的踪迹。在敌人没有什么事要做的时候，他们甚至会作出一些活泼可爱的动作来。比如假装射击或是故意被人瞄准。

在《反叛者》中，玩家将见到《命令与征服》中出现过的大部分战车。制作者称，只要玩家有办法进入它们内部，就可以使用和驾驶它们。这样一来，玩家肯定会热衷于去俘虏NOD的攻击战车和喷火坦克。《反叛者》并不仅仅是地面交通工具诱人，它同时也体现出合作精神的重要性。当玩家跳上吉普车时，也需要一个能操纵架设在车尾的机关枪的高手。

虽说《反叛者》的单人模式已是同类射击游戏的佼佼者，但它的联机模式更是出色。Westwood没有设计许多的联机模式，而是集中精力制作三种基本模式：夺取旗帜、攻击要塞和死亡战线。可想而知，其中定有不寻常之处。单以夺旗为例，玩家争夺的目标不再是几根旗帜，而是一个叫莫比斯的博士，当然，这在选项中就有体现，夺旗的标题就是“夺取莫比斯”。

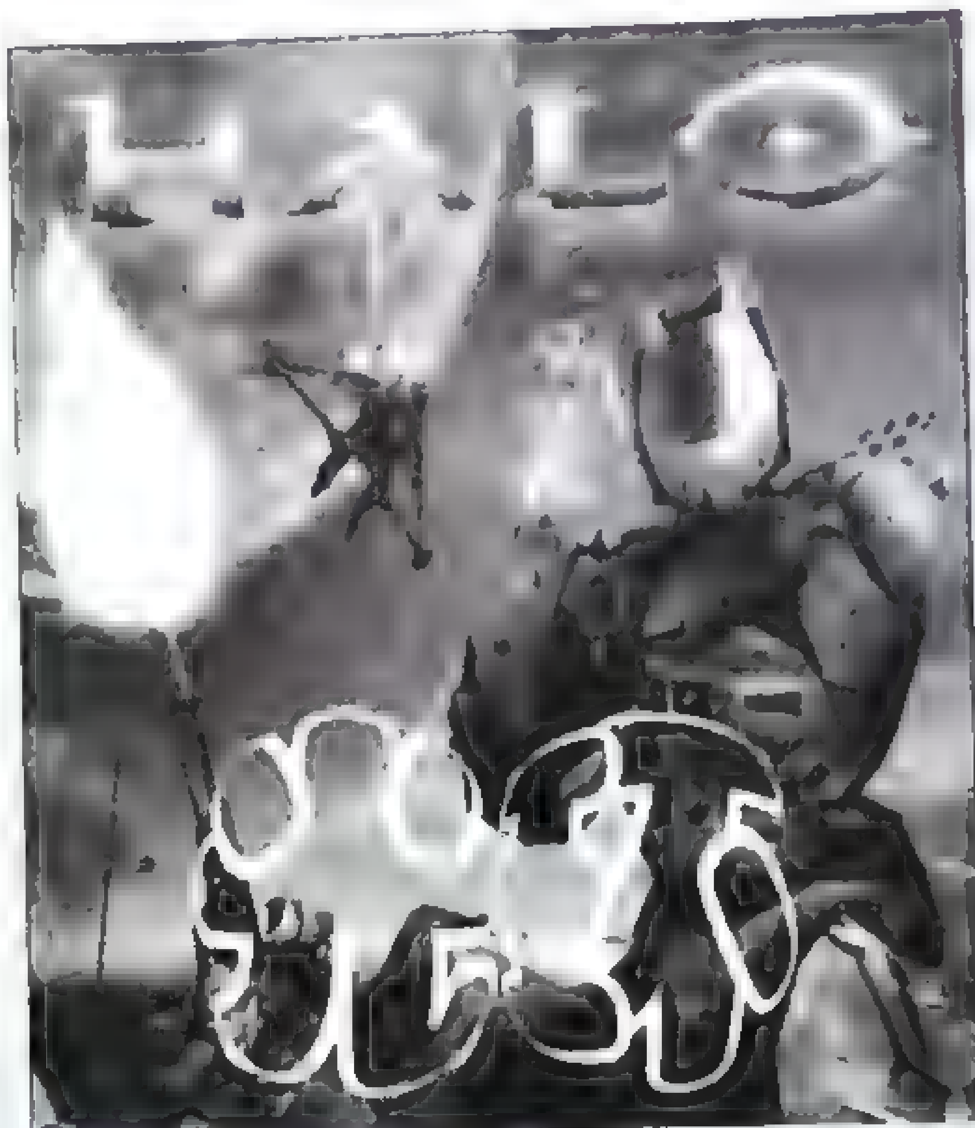


HIGH LIGHT

Westwood这几年来没怎么让大家满意过，尤其是《命令与征服2》让我们这些老玩家极为失望。不过，笔者倒是对游戏过场电影的刺激场面百看不厌，特别是NOD指挥官的光头，堪称完美（笑）。这次《命令与征服之反叛者》事实上就是切换成电影中的角度来描述NOD和GDI之间的战争，相信不好玩也会很好看的，但愿Westwood能不负众望。

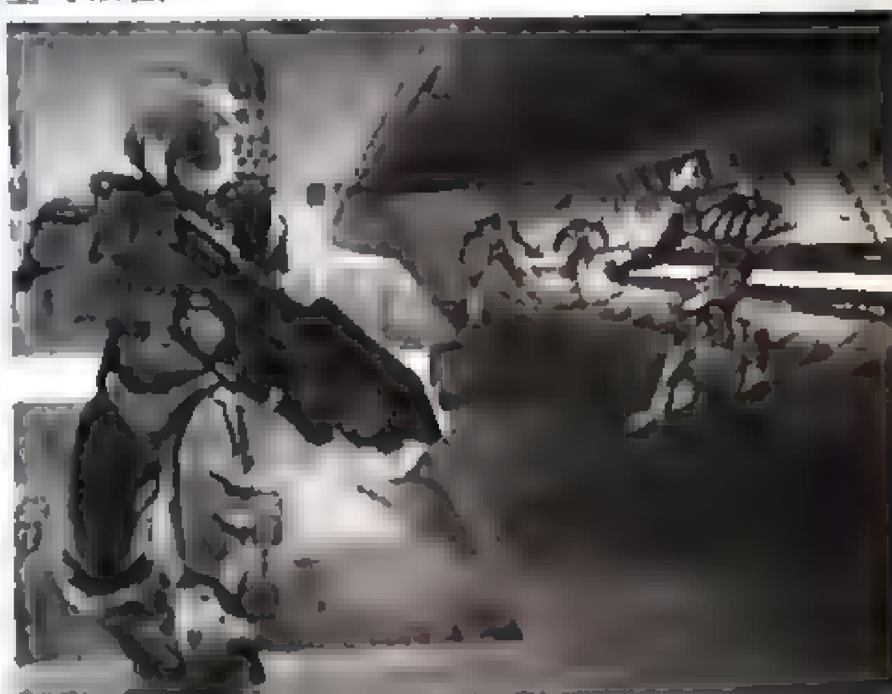
文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Command and Conquer: Renegade
游戏类型：动作［AC］
制作公司：Westwood
上市日期：未定
期待程度：★★★★

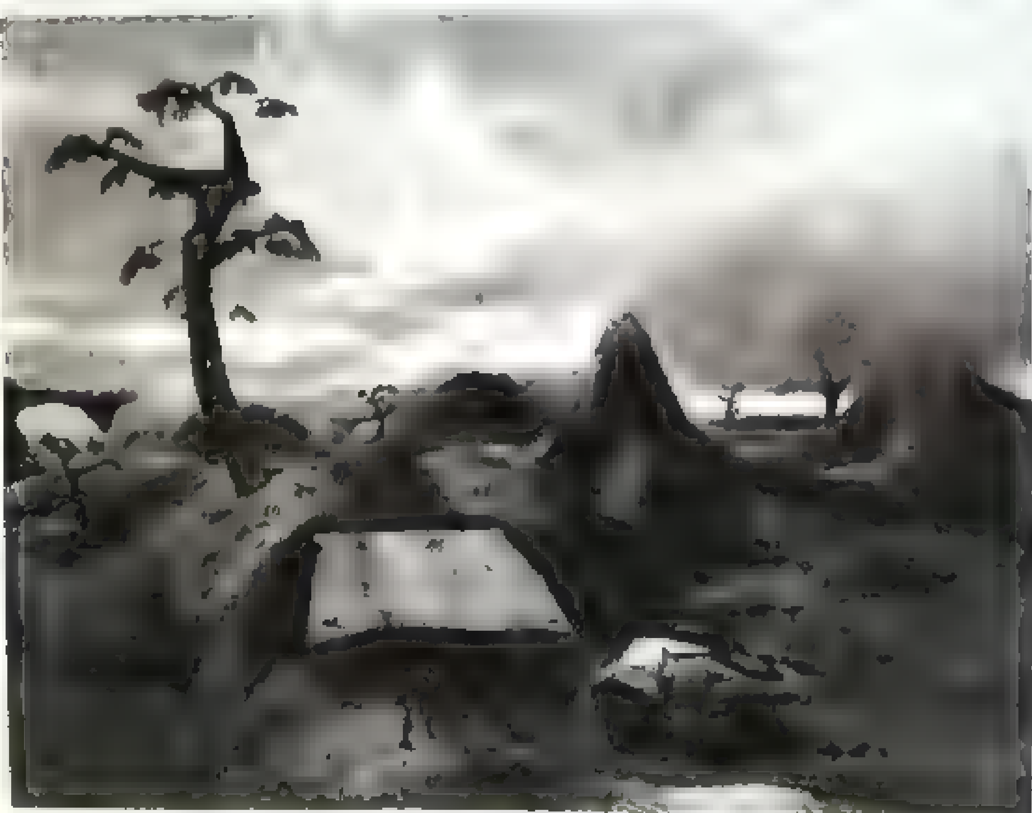


今年的E3大展后，一款属于Bungie高度机密的游戏成为人们关注的焦点，媒体一直希望能够更多地了解这个被某些人称作"2000年第一"的游戏。现在，Bungie小组终于带来了这款游戏的运作演示版，令众人大吃一惊。制作组称，游戏的细节问题仍然在拟订中（实际上是大多数的细节问题），不过小组中却没有一个人担心他们无法预期完成这个游戏。

在《光环》中，玩家将扮演一个生活在远离地球的环形星球上的生化战士，并与入侵的外星盟军进行着激烈的战斗。单人游戏中，玩家将指挥海、陆、空三军击退外来的袭击。多人游戏则有组队作战和死亡竞赛两种模式，获胜的关键在于战车力量的对比以及团队的战术配合。目前，《光环》的多人游戏中，战车作战将占很大比重。绝大多数的车辆都被设计成多人占用，如吉普车可以搭载三名玩家，一名司机、一名乘客加一名枪手；侦察坦克可以搭载两名玩家，虽然一个人也可以边驾驶边开火，但机动性肯定比不上两人分工控制来得高，因为其中一人可以专门在坦克顶上用机枪作360度旋转的扫射。在《光环》中，玩家完全可以独自对付一大票敌人，但协同作战不但是游戏设计的初衷，也将是游戏的乐趣所在。



显然，仅仅将漂亮的光影和反射光源贴在物体上是不够的，《光环》的设计起点相当高，制作组把"超越目前所有游戏，创建新的游戏标准"作为自己的奋斗目标，因此游戏的细致程度，几乎到了令人难以形容的地步，就连开火时手枪撞针的运动这样微小的变化，都清晰可见。同样，如果仔细观察行进中的车辆，还会发现，每个轮子扬起的沙浪都是不同的。



《光环》的角色设计并不追求专属能力，换言之当选择狙击手进入游戏时，他的能力并不仅限于狙击。Bungie追求所谓自然适应的设计思路，希望以此吸引更多兴趣不同的玩家的注意。游戏里，当玩家获得战车和武器之后，会很自然地成为战车上的一员，开始时，玩家并不知道自己最擅长的是什么，但是随着战斗经验的积累，自然就会找到自己最适合的位置。

游戏中的武器依然在设计之中，目前已经确定的有：机关枪、火箭炮、散弹枪、穿甲火箭炮、用激光瞄准的手枪、火焰喷射器、鱼叉、狙击步枪等8种人类武器以及量子枪、量子火箭炮、能量剑3种异形武器。

HIGH LIGHT

Bungie的《神话》当初也是被吹得天花乱坠，最后却没见大红大紫。现在《光环》似乎也有这一趋势，希望它能不负众望，并创电脑游戏的新纪元。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Halo
游戏类型：动作［AC］
制作公司：Bungie Software
上市日期：2000年2月
期待程度：★★★★



近年来发行的二战题材的游戏不少，可让人印象深刻的不多，除了《盟军敢死队》和《装甲元帅》系列之外就属《近距离作战》系列比较有名了。如今，《近距离作战Ⅳ热血奋战》的制作工作已近尾声并将于年内面市。

1944年12月盟军宣称已打败德军，并迫使德军全线撤退，目前决定先稳定局势过冬之后再整装出发。但由于战线过长，补给成了一大问题。就在盟军停留的途中，德军闪电般地重建军队，并于1944年12月16日对防御能力最薄弱的Ardennes森林发动了一场大反攻，使盟军损失惨重。由于盟军的顽强抵抗，德军未能乘胜追击，同时恶劣的天气切断了盟军地面与空中的联系，德军在盟军路线上的最后一击，对盟军构成了极大的威胁。Bastogue的围攻已迫在眉睫，就如同几个月前，盟军在Wache am Rhein（军事行动的代号）中得而复失的土地一样。《近距离作战Ⅳ热血奋战》中描述的就是德军发动进攻后两个星期的战事。在改良了界面和策略性两方面的内容之后，它将带给玩家更真实的战争体验。

其实，《近距离作战》系列更接近战术游戏，4代中的战术指令共有7种。玩家因此也可以指挥小分队作战，专为小队设置的士气、经验、勇气等属性将决定玩家下达的指令能否被执行。一些小队可能会迷失方向、犯错误、甚至因胆小而屈服。

表面上，《近距离作战Ⅳ》与前代没什么区别，实际上，游戏的每个地方都有改进。画面更清晰，情节更流畅，许多特殊的画面效果，如爆炸、烟雾等等更为出色。图像方面，将提供更多的解析度供玩家选择。音效也比前代进步，有武器开火的声音、炮弹击中装甲声以及火焰喷射枪的声音等等。但大部分的游戏界面依然保持原样，主界面中将显示各小队的详细情况及单独个体的情况。游戏新增了炮兵及空降兵，玩家可以召集炮兵来炮火掩护或是得到空降兵的支援，当然这些都取决于游戏关卡的设置及战争条件。

除了提供一系列单独的战役外，《近距离作战Ⅳ》还包括军事行动和战斗类型项。其中，军事行动是一种迷你战役，通常受到时间和空间的限制。《近距离作战Ⅳ》的最大特点在于战略战术的运用。以德军于1944年12月16日对Ardennes的攻击为例。起初，盟军作战是很迟钝的，而德军却正处于活跃期，并且有大量重型坦克和装甲车的支援。因此要特别当心资源的利用，重新布局队伍，必要时再使用炮兵或空降兵，以使他们发挥出最大的潜能，同时也要作好撤退的准备（在德军后援到达之前）。所有这些都必须预先设计好，复杂的动作、战备物资应设置在易找寻的界面中，以便操控起来得心应手。这些当然是《近距离作战Ⅳ》中最有趣的部分。游戏将提供玩家全部的战略图和重新布局的权利，玩家可以凭个人喜好来决定攻击还是防御，而并非依靠游戏内部预先设定好的程序。如此一来，会令玩家有身临其境的感觉，并且对何时停留、何时作战、何时撤退、何时进攻了如指掌。

玩家在游戏中将参加4场战役，1场重大战役和3场略小规模的战役。《近距离作战Ⅳ》所附带的关卡编辑器与前作略有不同。玩家可以用它安排不同的军事单位以及设定补给等级、时间、天气等等。现在，玩家可以轻松容易地创建自己的作战任务和战役。虽然这个编辑器还不具备设计新地图的能力，但这已使该游戏的可玩性大大提高。与此同时《近距离作战Ⅳ》还包含了多人游戏选项，可以支持Modem和Internet对战。

HIGH LIGHT

有消息证实，《近距离作战》系列的发行商已从Microsoft转成了Mindscape，这意味着《近距离作战》系列的第4代将迈出全新的一步。就目前来看，《近距离作战Ⅳ》将战斗场面细致化，而战斗规则却日趋简单，这不能不算是个好的改变。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Close Combat 4:
The Battle of the Bulge
游戏类型：即时策略［ST］
制作公司：Atomic Games
上市日期：1999年冬
期待程度：★★★★

王者岁月——

帝国时代II

图像表现：93	96
音乐音效：90	
操　　控：100	
创　　意：90	
策 略 性：100	

■文/流星雨工作室

两年前，《帝国时代》可以说是即时策略游戏中的一匹黑马，在《命令与征服》和《魔兽争霸》这两大系列的包围中，凭借精致的画面、《文明》式的科技发展理念及即时战斗的完美结合，成为又一个经典的即时策略游戏精品。它也是在《星际争霸》之前我们玩得最多的联机游戏之一。呵呵，还真是怀念当年熬着通宵对战帝国造奇迹的时候啊！如今，Ensemble 工作室在两年后终于为我们带来了它的续集——《帝国时代II王者岁月》。而我们也就随之面临着这样一个问题：《帝国时代II》究竟是一个青出于蓝而胜于蓝的佳作，还是一个狗尾续貂的平庸之作？就让我们开始这次的帝国之旅吧！



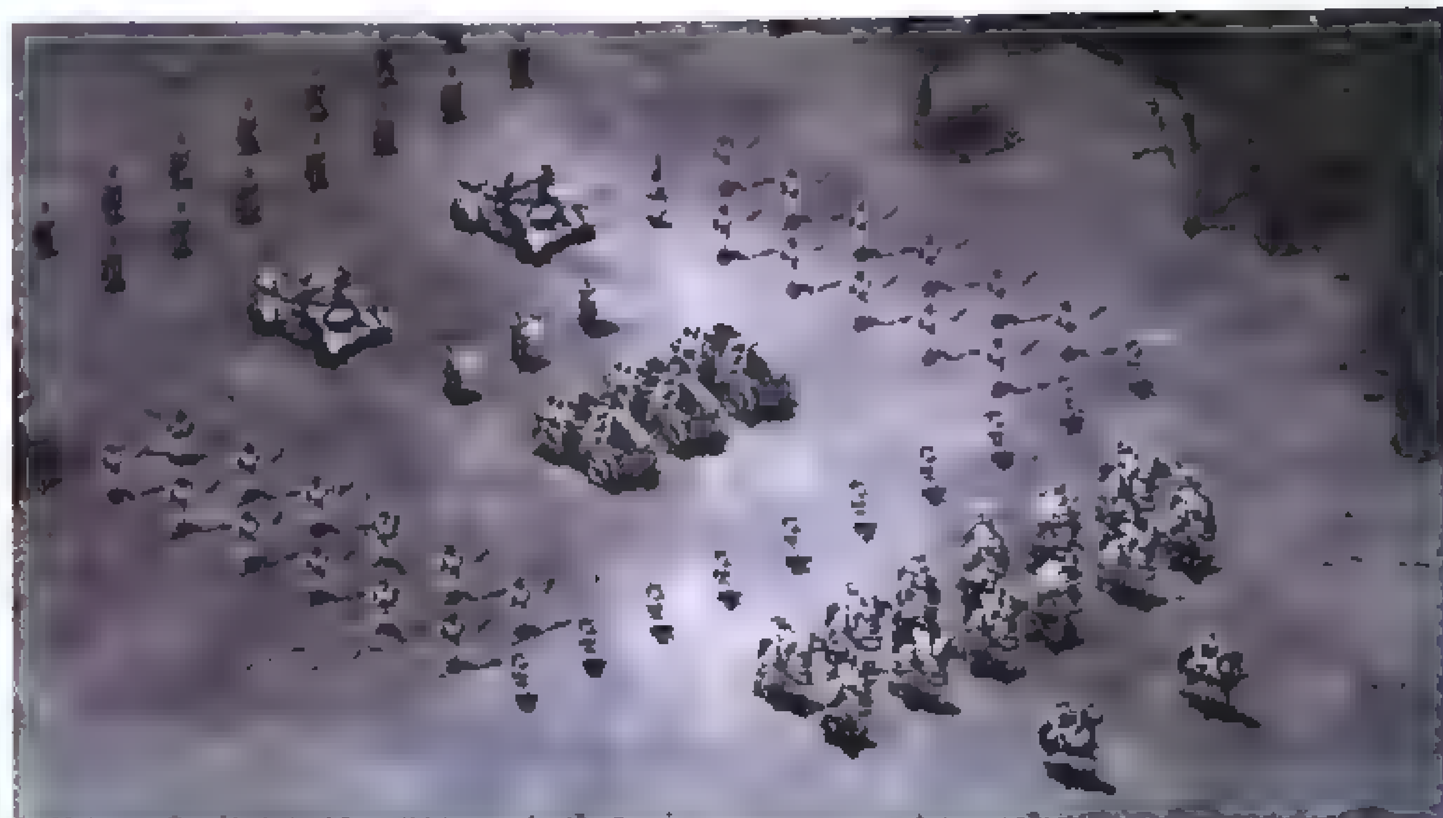
从第一印象来说，《帝国时代II》与它的前作可以说是相当类似。在基本的画面表现、四种资源的采集、四个时代的进化，以及训练建造出一支强大的军团以打败敌人的基本游戏概念都没有什么根本性的变化。此外，前一代游戏中所独有的各个时代的科技发展树也同样保留了下来，并且得到了发扬光大。

那么游戏又有哪些改进呢？其实游戏的制作者在保留了游戏最基本的概念不动的情况下，对许多细节部分及前作中不甚理想的地方都做了改动。

首先自然就是资源采集系统。在其它即时策略游戏中的资源采集还仅仅局限于开采、搬运这一单调模式时，《帝国时代》中丰富的资源采集方式已经让人眼睛一亮。而在如今的《帝国时代II》中，村民的表现可以说是更加引人注目了。渔船不仅可以在有鱼的海面进行捕捞，还可以在没有鱼的海面建造捕鱼陷阱（Fishing Trap），这样即使附近没有丰富的鱼资源你也可以不断地获取食物资源了。至于陆地上除了原有的打猎（不过猎物变成了鹿、狼以及野猪）、采集野果与种田以外，还增加了饲养羊群这个新方式，在地图上有许多无主的牧羊，你可以让村民将它们赶回城镇中心，然后再慢慢杀死它们并收集食物资源。由于羊群不会象鹿群那样逃跑，也不会象狼与野猪那样反抗，再加上采集时距离城镇中心相当的近，所以牧羊可以说是游戏中最有效率的一种采集资源的方式。

提到资源，就不得不提一提村民。这次村民不再像前作那样是单纯的资源采集者而已，在城镇中心的警钟使得村民成为紧急时刻的最后一支防御力量。一旦你敲响警钟，最多可以有 15 个村民进入城镇中心，并且每人都可以向城镇中心外的敌人射箭，这在初期抵抗敌人的突袭时可以说是非常的有效。而在城堡中所研究的民工（Sapper）技术则可以使得村民在攻击敌人的建筑时获得额外 15 点的加成，这可比游戏中一般的军事部队的攻击都要有效。此外还有一项与村民有关的科技就是间谍（Spy），这项技术可以让你看到敌人所有村民所看到的一切，听起来似乎过于无赖，但由于此项技术的实施中，每个村民需要你付出 200 单位的黄金，所以每看一次就要数千黄金的代价，这也平衡了这项技术本身的强大。

在《帝国时代》中让我们颇为遗憾的就是所有的种族所拥有的单位都一模一样，不同种族的区别就仅限于某些兵种不能训练或者制造而已。不过这次我们在二代中终于可以看到每个种族所特有的特殊兵种了，象是日本的武士（Samurai）、中国的诸葛弩（Cho Ku No），维京人的狂战士（Berserker）。这些特殊兵种不仅只属于特定的种族，而且他们还具有其特殊的属性，不仅仅是外表的不同。



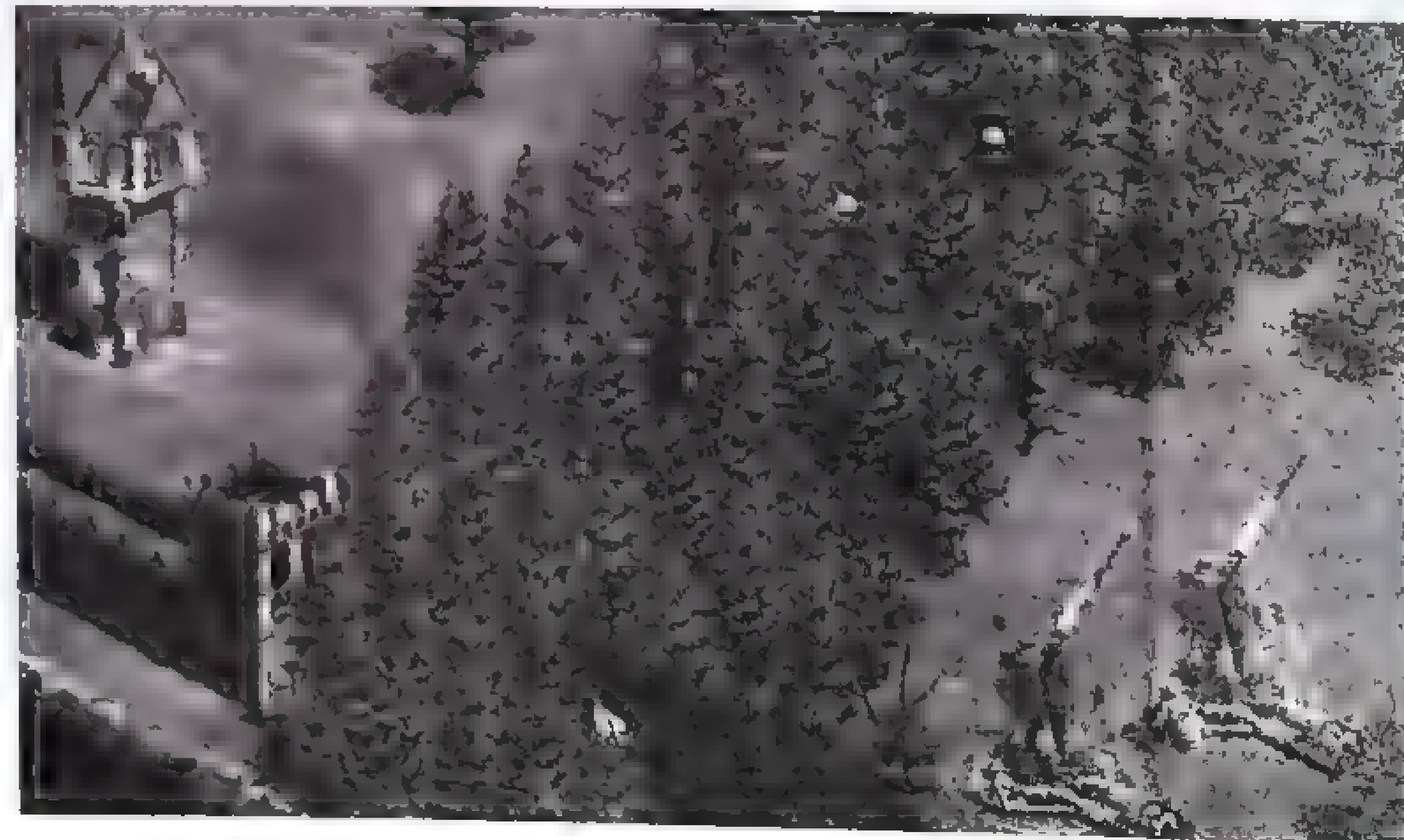
除了特殊兵种的设置以外，每个特定的种族也无法训练出其他所有的兵种及研发所有的科技。比如凯尔特人的特殊兵种是靛脸袭击者（Woad Raider，就是电影《勇敢的心》中那些脸上涂着蓝色油彩的起义军），但它却无法训练骆驼兵（Camel）、重装骆驼兵（Heavy Camel）、火枪手（Hand Cannoneer）以及火炮（Bombard Cannon），而无法研究诸如骑士板甲（Plate Barding）、保护带（Bracers）以及射手环甲（Ring Archer Armor）使得凯尔特人的骑兵以及弓箭手要比其他种族略逊一筹。当然，凯尔特人也有其优势之处：所有在围城武器工场生产的部队建造速度要快 20%，所有的围城武器攻击速度快 20%，而且步战单位的移动速度也要比其他种族快 15%。诸如这样的设定，在游戏中一方面增加了极大的变化性，将所有 12 个种族都有效地个性化，同时又保持了相当的平衡性。

不仅在军事方面，在经济以及防御建筑方面，种族之间也有着相应的差异。比如中国在经济生产方面有着先天的优势，而日本无法研究开发资源采集的最高级技术。所以总的来说，游戏中的每一个种族都有其特有的优势以及劣势，玩家完全可以根据自己的喜好而决定使用哪个种族。如果喜欢快攻，那么中国是不错的选择；如果喜欢用庞大的步兵军团扫平敌人，那么可以选择日本；如果倾向于快速的骑兵部队，那么蒙古就是你的理想种族。总而言之，玩家完全可以根据自己的喜好、地图的类型来选择最为适合的种族。

除了种族之间的平衡以外，你还可以在游戏中找到各种兵种之间的平衡。每一个兵种都有其特定的优势兵种及劣势兵种。比如射手（Archers）特别擅长于对付步兵（Infantry），尤其是民兵（Militia），但是一旦遇上散兵（Skirmisher）就会兵败如山倒了。在战场上，骑兵可以说是步战部队的噩梦，但是遇上了长矛手（Pikeman）及骆驼兵（Camel）却会处于相对的劣势。

在这次的战斗系统中，最让我们感到兴奋的就是阵形的加入。其中包括了普通列阵、矩阵、分散型阵、以及双翼阵。在普通列阵中，所有的部队都会有序而紧密地排列成一个矩阵。当队伍行进时，他们会排列成一个纵队前进，一旦投入了战斗，部队就会转 90 度，排列成一个横队来迎击敌人。矩阵的形状有些奇怪，所有的部队都会排成一个空心的矩阵。这一阵型的最大优势就在于可以将重要的单位放在矩阵的中心，从而起到最佳的保护效果。在连线对战的杀君模式中，这个阵形就是保护国王在移动中免遭其他敌人攻击的一个选择。分散型阵的最大优势就在于对抗投石车这类的围城武器时，由于围城武器都具有范围攻击的效果，所以一旦你采用分散阵形，那么就能够将损失降到最小。双翼阵的优势在于它将你的部队分为两部分，一旦确定了进攻目标，他们就会试图包围并且歼灭敌人。这个阵形尤其适用于弓箭部队的突袭。撇开这些阵形的作用不谈，光是看着一支 100 个单位组成部队排成整齐的方阵缓缓前进的壮观场面就已经值回票价了。

除了阵形外，玩家还可以设定每个单位的战斗模式。这些模式包括攻击、普通、防御以及停滞四种类型。如果你将一个单位设定为攻击型，那么他就会攻击视野中的一切敌人，并且一直追击直到敌人死亡。普通型的特点是他们会攻击一切进入视野的敌人并追击，但是不会离开原驻地过远，一旦超出一定范围，他们就会停止追击并且回到原驻地。防御型的特点则是所





有单位都会在原地待机，会攻击可以攻击的敌人，但是不会移动追击。如果选择了停滞型，那么所有的单位都不会移动，也不会攻击，除非玩家命令他们攻击。可别小看这些设定哦，在战斗中可以说是相当的有用。你可以让骑射手设定在防御型，这样他们会攻击任何视野内的敌人，但不会擅离职守。你也可以将投石车设定为停滞型，这样他们就不会随意地攻击敌人而误伤友军



对于一个即时策略游戏而言，联机模式可以说是它的第二生命。《帝国时代Ⅱ》的表现可以说是相当的出色，就象前作那样，游戏支持互联网、局域网、调制解调器和直接连线的联机方式，玩家也可以直接连接到专门的服务器在网上与全世界的玩家对战。在对战模式方面，除了原来就有的随机地图、死亡竞赛外，游戏还新增了一个全新的杀君模式。在这种游戏模式中，玩家一开始就有了一个城堡与一个国王，胜利的唯一条件就在于保护自己的国王并且尽快地将对方的国王干掉。由于国王可以移动、逃跑，甚至逃进城堡里面，这样就增加了许多的变化性。值得一提的就是在普通模式中的间谍技术在这里变成了窥视技术，这项技术的作用就在于能够暂时显示出敌方国王的位置，在杀君模式中这项技术可说是十分管用！

哦，忘了还有一点，好心的游戏制作者这次终于加入了连机对战模式中的存盘功能，哈哈，这次终于不用担心联机战到一半时老板就来了的尴尬！由于游戏中提供了地图编辑器，这样你也可以自己创建一张地图，然后与朋友们对战一把，感觉一定不错。

画面？怎么说呢，依照我的看法，《帝国时代Ⅱ》的画面比较其前作而言进步并不是十分的大。不过那也是因为前作的画面水准已经达到了2D美工的极致了。虽然变化并不大，但是我们仍然可以看到这样或那样的惊喜。姑且不去谈那些宏伟的奇迹，即使是小小的民宅(House)的变化都让我们感到一些惊讶。如果并排造两座民宅，你就会发现两座房子有着一些细节上的区别。尽管这只是游戏的制作者事先就设计好了三到四个模型，然后随机出现，但是仅仅是这些小细节上的变化，就一下子使得你的“居住区”变得生动起来。至于音乐音效方面，让我们印象深刻的倒是那些人物的配音；尤其是凯尔特人那拗口、怎么听都别扭的Scottish English。不过中国的配音真可说的上是大败笔，怎么失败法？你还是自己去听听看就知道了，残念……

总的来说，《帝国时代Ⅱ》在大部分的情况下还是保留了前作最核心的游戏架构，没有加以任何的改变。然后在这基础上做了许多改良。所以按照我们的观点，《帝国时代Ⅱ》还没有达到《星际争霸》那种里程碑式的地位，充其量而言也仅仅是前作的一个完美版。但是不管如何，就是凭借着前作那已经得到认可的游戏性以及如今已经趋近完美的表现，《帝国时代Ⅱ》仍可称得上是一个成功的作品。

编辑笔记：

写实的大比例建筑地貌（我已经被那宏伟的特色鲜明的建筑群迷倒了），精细的单位动态（看看巨型发石车发射时的韧带收缩吧），更方便的指挥操控设定（在方便的上一代的游戏设定基础上可以说是更上一层楼啊），在这一集的游戏中，我们将可以在更加真实的世界里更多地体验不同民族的风貌特色，开个玩笑的说法：光是在这个游戏世界里追上一圈就已值回票价了。然而游戏毕竟是游戏，在战役任务中设定的历史线索和民族特长都不能当真啊

编辑/游骑兵

英文名称：Age of Empires Ⅱ
The Age of Kings
出品公司：Ensemble Studios / Microsoft
国内发行：未定
发行版本：1 CD / WIN9X、NT
类　　型：即时策略［ST］
最低配置：P166/32MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P200/32MB、8速光驱
3D加速卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：1999 10



星际围攻

图像表现：	89	88
音乐音效：	90	
操　　控：	83	
创　　新：	95	
拟真度：	87	

■文/梁华栋

在这个虚幻的电脑游戏世界里，有两支机甲队伍齐头并进，锋芒交错，其一是著名的《机甲战士》(Mech Warrior)系列，其二就是《地球保卫战》(Earth Siege)系列。《星际围攻》(Star Siege)延续《地球保卫战Ⅱ》的故事线，是Dynamix公司的未来战争系列之三。

话说公元2627年，人类自己建造的人工智能机器“普罗米修斯”(Prometheus)在月球上的基地终于被摧毁，但普罗米修斯及其宿主机器却成功地逃脱出来，飞向太阳系深处不可探知的角落。由于丧失了普罗米修斯的指挥，生化机器人(Cybernetic hybrid，简称Cybrid)军团陷入混乱，人类军团迅速扭转了局面，最终获得了保卫人类家园的胜利。



由于昔日生化机器人军团的入侵在人类心理上留下了深刻的烙印，加上对逃脱的普罗米修斯卷土重来的担忧，人们普遍认为社会需要一位强力的领导人，这种概念最终促成了军事集权的“神圣人类帝国”(Great Human Empire)的诞生。为了满足帝国对资源的需求，随后又确立了帝国对其它行星殖民地的资源控制权。

对殖民地的压榨最终使得那里的人民揭杆而起，火星殖民地的矿工在发现了外星异形的遗迹之后得以制造出Here人形战斗机甲。公元2828年，战火从火星殖民地燃起，人类社会陷入内战，而生化机器人的军团也再次显露踪迹……

《星际围攻》拥有引人入胜的故事架构，玩者可以选择加入人类战役，扮演反叛军的一名机甲驾驶员，展开一场独立战争，而在生化机器人军团再次入侵地球之时，人类将重新组成同盟共同御敌。如果你想迎接更高难度的挑战，那就加入生化机器人的战役，看看人类到底好不好对付。

与《机甲战士Ⅲ》有所不同的是，《星际围攻》非常注重机甲驾驶员的能力提升与团队组建。当你初次登录成为机甲驾驶员时，你需要选择自己的脸谱和所属战队的标志，同时输入自己角色及战队的名称。如果你有兴趣，你甚至可以用绘图软件将自己的照片、喜爱的图标乃至战斗机甲的外形贴图按照指定的格式放到游戏目录中，这样便可以在游戏中使用了。随着战役任务的延续，你的战斗经验和级别也不断提升，从初期的新手、老兵、精英直至传奇人物，相应的能力属性诸如火力准确度和攻击性也不断提升。而在相应的战役任务完成之后，新的队员也会不断加入，你可以选择吸收这些队员到自己的战队中。

机甲的改装提升及从战场上缴获敌人的装备，这是游戏中很有成就感的地方，同时也是完成特定任务所不可忽视的地方。每次战斗结束后，战场上的战利品会被自动回收，被击毁的敌方机体上往往会有新的武器、设备乃至机体架构，加上本方的研发，你将不断获得新的机体、武器和设备组件。在机体负重限度内，你可以从武器库和装备库中自由调配，为战斗机甲的引擎系统、反应堆系统、护盾发生器系统、装甲系统、传感器系统及武器挂架进行优化，可用的设备包括各型激光炮、红外制导／雷达制导导弹、隐形装置、雷达干扰装置、防盾自动调配装置、火炮瞄



准装置等等。注意很多任务中往往需要特定的设备才能有效完成使命，而预设的机甲配备往往无法适应需要，因此游戏中的机甲 DIY 就相当重要了

战场上对于机甲的指挥和运用是有效保存自己、消灭敌人的重要策略方向。在队友指挥方面，你可以向全体队员或单个队员下命令，要求他们驻守待命、编队集结、发动攻击或护卫指定目标，也可以要求他们向指定地点行进，停止开火或自由射击。《星际围攻》中的机甲没有《机甲战士Ⅲ》中的那种炮塔和机体分开的设计，因此无法作出独立的炮塔旋转动作，大家在动作游戏中熟悉的平移动作是无法运用的，不过机甲上挂载的武器可以在座舱视野范围内自由调整打击点。对于机甲的杀伤，游戏中可以通过屏幕左上角和右上角的图示看到敌我双方的状态，如果有相应的部件毁损，则以不同的颜色标出。不过在毁损效果的体现上《星际围攻》与《机甲战士Ⅲ》相比则差了很多，你所看到的机甲即便在设备毁损严重的情况下其外观还是非常完好，而对方似乎也只是作为一个整体目标出现，是打对方的腿部还是头部无法由你来选择，因此往往要将目标彻底摧毁方能使其丧失战斗力。《星际围攻》中的机甲行动非常灵活，战斗中往往会让人感觉是通常的主视角动作射击游戏。

游戏中战役任务的推演很有迫力，各种战事情况随时会有指挥员通过通讯频道进行通报，战斗中还不时穿插着实时演绎的事态过场，配合紧张的背景音效，整体氛围非常紧张。游戏中提供了录影功能，战斗之后可以放松心情，倒上一杯红茶慢慢回顾整个战斗.



在图像表现方面，《星际围攻》可以支持 Glide 和 OpenGL(只支持采用 nVidia Riva TNT/TNT2 系列芯片的显卡) 的 3D 图像接口标准。整个游戏中的战场场景气势宏大，黄沙大漠、茫茫雪原，加上雾化后的距离感，让人感叹不已，那些起伏的山丘沟壑都可以任你游荡。机甲行进时激起的尘土、阳光反射的光晕、爆炸时的火光都表现不错，而机甲的腿部动作也非常自然。遗憾的是，这个游戏不支持 D3D 的图像接口标准，而游戏在 OpenGL 模式中的画面刷新效率还存在一些问题，在激烈的战斗中往往会出现画面短暂停滞的现象。除了 Voodoo 系列 3D 卡之外，你可能需要为自己的显卡加装较新的 OpenGL 驱动程序及安装《星际围攻》的升级补丁方能较好地执行游戏。在这方面来看，《机甲战士Ⅲ》的设备适应性要好得多。



《星际围攻》的多人游戏模式中规中矩，其中包括夺旗模式和死亡竞赛模式，游戏中还提供了维修站及弹药库，以便玩者在游戏中及时修补机甲。其实这一系列还专门研发了多人游戏版本《星战部落》(Star Siege: Tribes)，在那里面将能更好地体验多人游戏的乐趣。

整体来讲，《星际围攻》拥有不错的平衡表现，提供了一个很有深度的星际战争的幻想时空，值得喜爱机甲战斗的玩家一试身手

编辑/游骑兵

英文名称:Star Siege
出品公司:Dynamix/Sierra
国内发行:奥美
发行版本:1 CD / WIN9X
类　　型:模拟|SI|
最低配置:P166(3D 加速卡)/P200/32MB 声卡、4 速光驱
推荐配置:Voodoo 系列 3D 加速卡
3D 加速卡:Glide/OpenGL/软件模拟
多人游戏:支持
控　　制:鼠标、键盘、摇杆
出品日期:1999 3

虚幻世界之——

重返纳帕利

图像表现：98	94	
音乐音效：100		
操　　控：100		
创　　新：60		
动　　感：90		
故 事 线：100		

■文/隐藏人物

1998 年末推出的《虚幻世界》让我们这些第一人称的爱好者又有了新的选择，但是这个游戏的出现似乎更是为了表现“Unreal”这个引擎的强大，而在具体的多人对战和单人游戏上或多或少都有些不尽如人意之处。在一年之后，《虚幻世界之重返纳帕利》再次登场，不知它能否为《虚幻世界》作一个完美的标注?

Unreal RETURN TO NA PALI

记得当我们上次在《虚幻世界》中逃脱的时候，他(她)被困于行星上，漂浮在轨道中。在《重返纳帕利》这个资料片中，过场动画向我们展示了一艘船正在试图修复已脱离的吊舱。这是一项军事行动，为的是在星球表面找到坠毁的飞船。他们并不愿意让自己的军队成为无谓的牺牲品来从事这项任务，他们已经找到最好的替罪羊，就是你。因此你必须返回星球表面开始更为刺激的动作冒险。

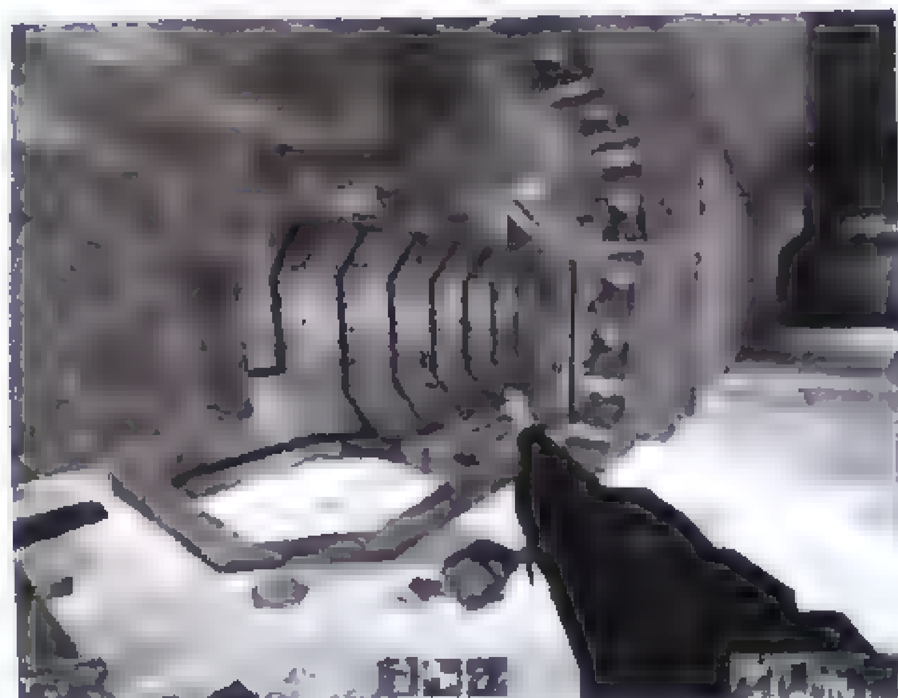
《重返纳帕利》在单人游戏中针对故事情节做了许多修改，并新增了一个类似旁白的角色，当过了几关以后，这个旁白就会出现，讲述一下剧情并交待下一步的趋向。同样玩家也能在纳利 (Nali) 及其他人遗留下来的原文中找到一小部分内容情节。这种情况同样会不时地出现在游戏场景中，比起先前的故事情节来，这种方式更容易制造出那种具有电影感的气氛。《重返纳帕利》的关卡也设计得相当好，加上室内外的场景变化，使得玩家身临其境，可惜外界环境并不会因为某些因素的改变而改变。



游戏中新增了三种武器——是的，至少对这个游戏来说，它们都是新的。战斗所用的攻击性武器是一种轻型的机关枪 (The Combat Assault Rifle)，类似于《半条命》中的。手榴弹(Grenade Launcher)的设计与《雷神之锤Ⅲ》中的大相径庭，这里用到的是掷弹器，另外还有一具强力的火箭发射器(Rocket Launcher)。新式武器的增加往往会成为游戏最受欢迎之处，就我自己而言，除了新型的、富于想象力的武器之外，在生化武器及其它武器中，我也非常欣赏《虚幻世界》中各种离奇的式样。

新的怪物包括了三种类型——“掠夺者”(Predator)、“转球”(Spinner)和“陆战队”(Terran Marine)。“转球”是一种蜘蛛，在攻击这个怪物的时候，不会遇到什么麻烦，蜘蛛对于玩家来说并没有特别危险之处，它只是向你分泌几滴毒液。一种在游戏中出现的昆虫怪物要比这更具危险性和杀伤





力。对于“陆战队”我们知之甚少，但至少有一点可以确定，他们不喜欢你，很难预想它们是不是最具危险性的对手。“掠夺者”也叫“背包猎手”(Pack Hunter)，就他们本身而言并不具危险性，他们往往会避开你(尤其当你先展开攻击时)，但一旦他们找到同伴，他们就具侵略性并且把你团团围住。他们又快又小，只要六个，你就必死无疑。

《虚幻世界》的多人游戏虽然还有不少不足之处，但是其中的“Botmatch”，就是那种可以加入各种可以亲自调整智能和形象的机器人的多人模式是笔者对《虚幻世界》最满意的地方，这种模拟多人环境的对战方式可以让我整天端坐电脑前，进行这种刺激但又不需要拨号上网的多人大战。在《重返纳帕利》中，多人游戏依然是这个游戏中最具可玩性的部分，“Botmatch”这一非常有价值的设计依然被保留了下来，再这一基础上游戏加入了四种全新的多人对战模式：斗蓬模式（Cloak Match）在关卡中加入了一种斗蓬，每次只有一个玩家可得到斗蓬，当这个玩家不幸丧命时，击杀这个玩家的玩家就成为新的斗蓬拥有者，其他的玩家都以其为击杀的对象。泰瑞武器模式（Terran Weapon Match）是基础的竞赛方式，就是说只能使用三种新增武器进行对战。加强模式(Marine Match)是让你和加强型的机器人进行对战，在这种模式中，你只需要与这种加强型的机器人进行决战。反重力模式(Gravity Match)就是减少了关卡中的重力，因此手榴弹很难击中目标，而且你可以跳得更高，这是笔者认为最具可玩性的模式，最棒的是你可以用火箭炮把对手轰到九霄云外，当然自己中弹后往往会飞得老高，在下落时就要尽量往地上落，一旦落到不着边际的地方，你的成绩就要减1了，因此在这种模式下，你除了要寻机干掉对手，还需要时时注意不要被敌人轰中，减少了自己的战绩。







《重返纳帕利》虽然创新不大，而且其故事性也并没有跳脱第一人称游戏的巢臼，但是在其中我们已经可以看到一些《虚幻竞标赛》(Unreal Tournament)的影子，其中多人游戏部分是这个游戏精华所在，这让每个喜欢主视角动作射击游戏的玩家都不会在《重返纳帕利》的战斗中感到彷徨

编辑笔记：

如果各位在《虚幻世界》中还没有过够瘾，或者对其中紧张刺激的配乐和壮阔的高山流水还念念不忘，那么在《重返纳帕利》中你不会失望。令人满意的是，这个扩充任务盘可以独立安装使用。

编辑/游骑兵

英文名称：Unreal: Return to Na Pali
出品公司：Epic/Legend Entertainment/GT Interactive
国内发行：育碧
发行版本：1CD / WIN9X
类　　型：动作|AC|
最低配置：P166/16MB、3D加速卡
推荐配置：PⅡ300/96MB
3D加速卡：D3D/Glide/OpenGL/软件模拟
多人游戏：支持
控　　制：鼠标、键盘、摇杆
出品日期：1999.6

世界杯的梦想——

足球万岁

图像表现：89	92	
音乐音效：87		
操　　控：90		
创　　新：100		
拟 真 度：95		

■文/Survivor

对于所有的足球运动员来说，足球运动的最高荣誉——世界杯——是他们毕生的奋斗目标，因为它是辛勤与汗水的最大回报，是智慧与技巧的最佳证明；对于全世界的足球爱好者来说，四年一届的世界杯是地球上最大、最值得翘首以盼的一项赛事，因为它是水平最高、最具观赏性的；但是对于球迷和热爱足球游戏的玩家，特别是对于中国的球迷和爱玩足球游戏的玩家来说，神圣的世界杯似乎一直是那么的可望而又不可及，无论是在现实世界中还是在虚拟的电脑世界里。因为以往都没有一款能够真实再现世界杯的足球游戏，即使是EA大名鼎鼎的FIFA系列在《世界杯98》(WorldCup98)中也只是概括地表现了一下1998年的世界杯，不仅没有表现世界杯的光辉历史，就连中国队员的人名也是有名没姓，让笔者看着实在是懊恼。



一次很偶然的机会，笔者拿到了一款名为《足球万岁》的足球游戏。由于玩过了不少的足球游戏，看过了很多绚丽夸张的图像效果，所以包装上的图像并没有给我留下很深的印象，只是隐隐约约觉得那些游戏画面的球员动作很真实。当我回到家中，仔细看了一遍包装盒背面的文字后，突然感觉到，也许这正是一款我寻找很长时间的足球游戏，一款完整表现了世界杯历史的足球游戏。

但是经验告诉我，现在的游戏厂家为了吸引玩家的注意力，往往采用一些吸引人的写法，在包装盒上印一些文不属实的文字。所以笔者为了避免过多的期望而带来的更大的失望，强忍住不断涌起的阵阵激动之情，以一颗平常心进入了游戏（不过几个小时以后就彻底的变成了一颗激动的心，直到现在都是洋洋自得地认为自己对游戏的第一感觉总是不会错的）。现在笔者打算把这几天对这款足球游戏的感受真实的介绍给大家。

丰富的世界杯历史

数字是事实的有利证据，但是夸张的数字却会引起更多的怀疑，所以笔者说《足球万岁》收入了从1958年瑞典世界杯到1998年法国世界杯这40年，共11届世界杯中参加过的1035支国家队，16700名球员时，可能引来的更多的便是疑惑。但事实就是事实，如果加上参加过这11届世界杯预选赛的国家队数目，对这个数字就不会觉得奇怪了。

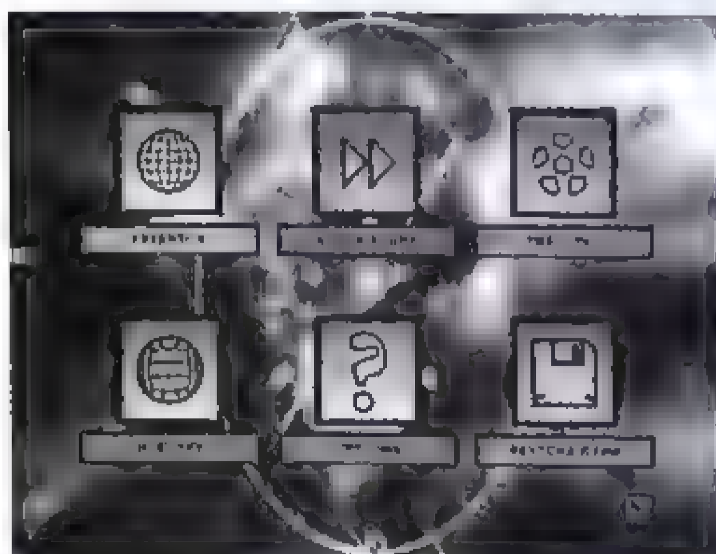
仅仅是数字还不足以折服一个对世界杯有着深刻概念的人。笔者找来了多年收藏的世界杯资料，再附上自己的记忆力，对《足球万岁》所涵盖的世界杯历史的真实性进行了严格的考验。在游戏里笔者找到了1958年第一次出现在世界杯巴西队中的贝利；1974年荷兰队中的克鲁依夫和当年不幸被波兰队挤掉的意大利队；1982年出现在西班牙的马拉多纳和现在的国安队教练4号沈祥福；1990年的荷兰三剑客和意大利的罗伯特·巴乔；1994年合并后的第一次参加世界杯的德国队；1998年万众盼望却表现平平的罗纳尔多，所有队员



的名字、出现的年代、队中的位置都毫无偏差，笔者不仅看到了所有喜爱的球员，还修正了记忆中的一些偏差。结论是《足球万岁》的确称得上是世界杯历史的大百科。

在游戏中，你可以选取这 1035 支球队中的任意年代、任何一支国家队，重新进行世界杯上历史性的比赛，改写足球的历史，纠正历史的遗憾。

真实的操控



作为球迷，笔者关心的《足球万岁》中世界杯历史的真实性与完整性；作为玩家，我更关心的是游戏中的可操控性。

《足球万岁》的操控性到底如何呢？一个词来形容：真实。不要小看这简简单单的一个词，它说明了好几个问题。第一是游戏的自由度增大了，传球时不再像传统的足球游戏一样，接球队员会自动接球，而是需要玩家控制球员找球，传球的准确性同球员自身的素质、奔跑的方向有关，球传的距离则与你使用的力量有关（游戏提供了力量条的控制，而且会在场地上预测出球的落点）。也许初时你会觉得这样控制起来很费劲，但随着时间的推移，你会发现只有这种设计才能够打出真正身后球和一些真实的配合。

第二是随着游戏真实的操控而来的一个必然的负效应，那就是键位的增多。为了增强游戏的真实性，《足球万岁》中各键的功能分得很细，短传、长传、挑高、射门、定位、大脚、加速等等都有专门的功能键。虽然键位很多，但是游戏允许你设定自己习惯的功能键位，而不是像 FIFA 系列那样只能用那几个固定的键位。而且当你熟悉了这些键位之后，球赛就会充满二过一、身后球、过人等精彩的片断，电脑游戏的球场不再是枯燥无味的集中单一战术。

第三是比赛中的真实性也很高，不再会出现篮球赛一般的比分。呵呵，但是如果你的技术太差，电脑还是会大比分赢你的。这从另一方面说明了电脑的 AI 很高，他们对球路的判断以及卡位都很准确。这使得在实力相当的情况下，双方都不会很容易的进球。另外，控制一个球员满场跑的战术也将不再适用，因为球员的体力都是有限的，跑一段时间以后你就会发现他的速度越来越慢，最后就只有换下场去。

这样的操作对于一个对足球没有真正认识的人也许很困难，但是对于一个球迷、一个了解什么是足球的人来说，只有《足球万岁》才能够在电脑里给予你真实足球的感觉。

画面音效，还是那个词——真实

一个好的游戏必须同时拥有好的画面和好的音效才能称之为好游戏，对于就是为了能真实再现世界杯的《足球万岁》来说，又是如何使画面和音效传达真实的呢？

笔者不想谈游戏的三维画面多么的精美，能上到 1600×1200 的分辨率是多么多么的高，因为这些并不具备实现真实的代表性。

笔者想谈的是游戏提供的独特的重放技术，通过这一重放技术，可以对球赛中的任意一个精彩片断进行录制、重放、前后快慢放的操作，而且在操作时屏幕的右上方还会出现一个“R”字，这都是只有通过电视机和录像机才能够看到的效果，而通过这两样东西看不到的效果是游戏提供的任意角度，任意距离的视角变换。不仅是在重放的过程中，在游戏比赛的进行当中也是如此。游戏采用的动态的智能化摄像机视角，配合平滑的流畅的三维画面，使得现实速度和视觉效果都与真实的电视转播非常接近。另外为了能更好的表现出比赛时临场的真



实感觉，游戏制作组的美工们还按照真实的比例绘制了从伦敦的温不利大球场到米兰的梅阿差等共 300 个足球场，不仅球场中的各种设施绘制得很真实，就连场外的各种建筑物也是栩栩如真。

对于一个足球游戏来说，动作成分也是非常重要的一部分，大多数足球游戏都采用动态捕捉器来建立游戏中球员的动作模型，所以这些足球游戏的动作都有很大的相似性。即使是这样，《足球万岁》依然表现了自己的与众不同，以及严谨的真实再现了现实比赛的一面。与其它的足球游戏不一样，《足球万岁》的制作组摒弃了那种聘请一个职业球员进行动态捕捉的方法，而是聘请了整整一支职业足球队进行动态捕捉，一共捕捉了将近 5400 个技术动作。在进行比赛的时候，如果仔细观察的话，你会发现即使是传球这么一个简单的动作，不同球员（如前锋，中场，后卫和守门员）的动作都有细微的差别。这些都是为了让《足球万岁》更真实，更能满足所有盼望真实足球游戏的球迷和玩家。

说《足球万岁》的音效真实似乎有那么一点“牵强”，因为它只是对于一部分人来说很真实。为什么这么说呢？因为全场比赛中只会有很少的解说员的解说语，所以如果你希望像看电视那样观看《足球万岁》中的每一场比赛，那么是很难找到这种感觉的。但是如果你希望扮演一个现场的观众，甚至或者想扮演一名在球场上奔驰的球员，那么你会很容易的找到这种感觉，因为充斥全场比赛的将是观众席上阵阵的欢呼声（有趣的是不同的国家的球迷都有各自不同的方式）和赛场中彼此队员的要球声及裁判的警告声，当然还少不了进球后球员的庆贺声。





结束语：真实的足球游戏，真正的世界杯

《足球万岁》就是这样一个游戏，一个浓缩了 40 年的足球技巧的足球游戏，一个再现了 11 届世界杯风风雨雨的足球游戏，一个用真实便可以形容一切的足球游戏。

如果你是一个球迷，如果你是一个爱好足球游戏的玩家，如果你希望用自己的力量重新改写世界杯的历史，那么《足球万岁》将满足你，这款在首发式上请来了英国国家队队员坎贝尔和阿森纳主教练温格参加的足球游戏确实是一款值得收藏、值得一玩的足球游戏，随游戏附送的共有两万三千余字的《世界杯万岁》也将以详尽的回顾文字让所有的玩家与球迷对了解这 40 年世界杯历史所有事件。

编辑笔记：

这是一个极富创意的作品，即使你是个足球游戏的资深玩家也必定会在这里找到前所未有的新感觉。不过游戏在介面操控方面不支持鼠标而只能用键盘或摇杆在菜单中进行选择，这大概是少数美中不足之处。

编辑/游骑兵

英文名称：Viva Football
出品公司：Crimson/Virgin
国内发行：新天地
发行版本：1 CD / WIN9X
类　型：运动[SP]
最低配置：P133(3D 加速卡)/P166/32MB、声卡、4 速光驱
推荐配置：P166(3D 加速卡)/P200/32MB 3D 加速卡、8 速光驱
3D 加速卡：D3D/Glide/软件模拟
多人游戏：支持(单机多人)
控　制：键盘、摇杆
出品日期：1999.3

赛车就像一盒巧克力糖，你无法预知你会得到什么——

云斯顿赛车 99

图像表现：80	89	
音乐音效：83		
操　　控：90		
创　　新：90		
拟真度：100		

■文/木头

电脑上的赛车竞速游戏层出不穷，要想在同类产品中脱颖而出牢牢吸引玩家的目光，没有自己的特色是不行的。《云斯顿赛车》(NASCAR Racing)自1994年露面以来，不断在画面、操控与音效等方面追逐着电脑技术的最新境界，但这还不是它的制胜之道。在这个电脑游戏世界中，我们可以很容易地找到同样具有绚丽外在表现的赛车游戏，比如精彩刺激、你追我赶的《摩托英豪》，风光秀丽、赛道险恶的《极品飞车》，然而对于一个真正的赛车迷来说，这些类似私人飙车的游戏始终令人感到一丝欠缺。《云斯顿赛车》系列则以国际著名NASCAR大赛为设计蓝本，让玩家真正融入到这一全球瞩目的国际赛事之中，从而得以完整、深入地感受国际大赛上各国顶尖高手高超的车技和灵活的策略。



《云斯顿赛车99》(NASCAR Racing-1999 Edition)是一个内容丰富和考究的赛车游戏。它以《云斯顿赛车Ⅱ》为基础，带来了NASCAR大赛顶级的Winston Cup、Busch Grand National和Craftsman Truck三大赛事，同时从1998年的NASCAR赛程表中引入了35条赛道，无论是其赛道形态还是道边的景物喷绘都得到真实的反映。这一点应该会让喜爱观赏国际赛车盛事的你欣喜若狂。你可以设定比赛场上的天气情况，把温度、风向和风速等因素的影响加入进去。这些气候因素会导致赛道路面的物理特性发生变化，从而影响赛车的轮胎磨损情况。除了真实的赛道之外，你在场上可以从参赛车手列表中选择扮演任何一位车手，与其他NASCAR的顶尖车手对抗，他们包括来自参加上述三大赛事的Dale Earnhardt、Mark Martin、Rusty Wallace等。在车手档案项目中，你可以详细查询各个车手的能力状况，修改并保存特定车手的能力，同时挑选参赛的车手组合。

赛车是车手的生命。《云斯顿赛车99》中你还可以为自己的爱车好好装饰一番，设定自己的款式、图案和颜色，使其更适合具体赛季的风格。在游戏内置的油漆店选项中，你可以从列表中选定一辆赛车，在它的外观喷绘的基础上进行修改，或者干脆选一辆新车从头来过。车体喷绘分为基本布局及细节绘制，确定了基本色调之后，你就可以在车体上任意绘画或写上标语，一旦你完成了一辆赛车的外观设计，你便可以将其保存下来，或者发送给朋友品评。另外，你的车队的制服也可以由你来设计。

至于你的赛车是否能够在比赛中坚持下来并夺得良好的名次，这在很大程度上取决于你对赛车各个关键部位的调校。每个车队在比赛之前都会花掉大部分的时间进行赛车的调整工作，即便是制造得最为精良的赛车，它在维修间里待的时间也比它在赛道上待的时间要长得多。《云斯顿赛车99》详细跟踪着每辆赛车的使用和维修状况，使得你在参赛时可以挑选状态最好的赛车上场。如果在比赛时你发现自己的赛车很难操控了，那并不意味着这个游戏不好用，这个状况告诉你该开进加油站进行维修了

正式开始比赛了。注意控制你的油门和刹车，在弯道时要特别注意速度。赛车上的左中右三块后视镜可以帮助你了解不同方位上其它赛车的情况。驾驶座前的仪表



板上，油料表在油料少于3加仑时其右下角的小灯会闪烁，表示你该加油了；油压表指出你是否应该换档，因为车速越快油压越高，不恰当的档位会使发动机损毁；NASCAR赛车上没有速度表而只有发动机的转速表，它以发动机每分钟的转速RPM来指示，而当转速指针处于7000至8000RPM时(12点钟的位置)表示应该换档了；油温表和水温表用华氏来表示，如果温度超出正常范围，则表示你的赛车应该进行调整或维修。

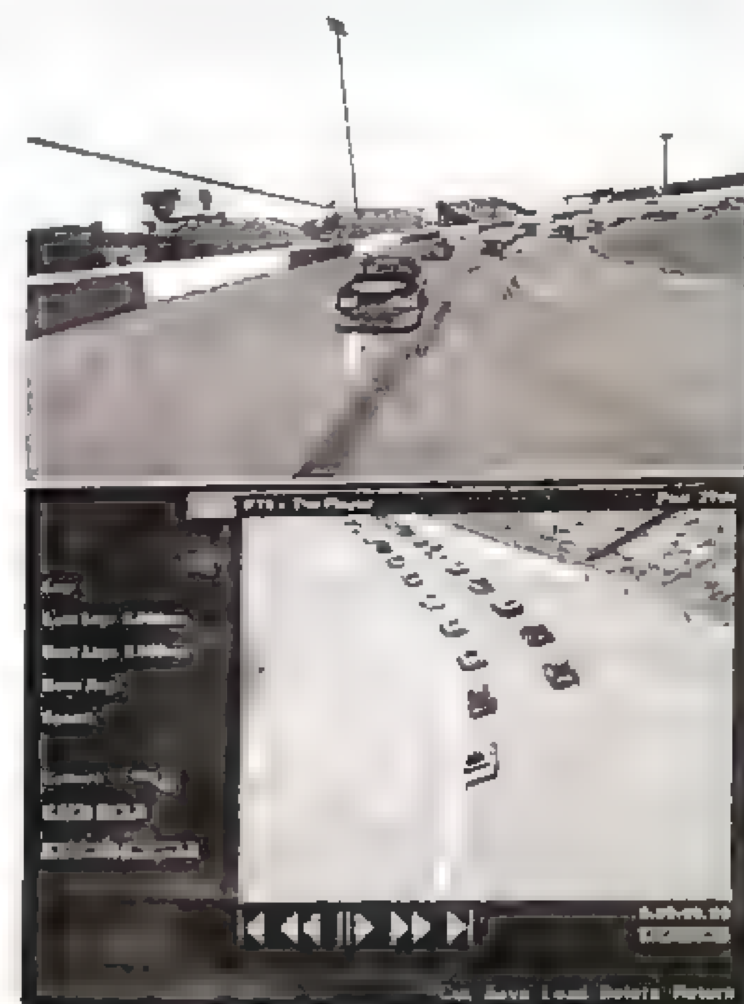
所有的NASCAR大赛的转播画面中，我们都会注意到那些神情紧张、手执压力盒、头戴通话式耳机的导航员，他们可以称得上是赛车场上指挥员了。所谓"旁观者清"，这些时刻关注赛道情况和你的赛车周围状况的导航员会及时向你通报你无法看到的情况。有时他们会告诉你要加速超车，有时会通知你有辆赛车正在从内道向你靠近，而在NASCAR大赛一圈又一圈的比赛中，通过车内的无线电，你还可以了解你已经完成的圈数、最近跑一圈的速度，或者与维修站的人员联络，获得油箱情况并要求他们在加油站准备加油。

在真实的赛车过程中，赛车的车身、引擎和车轮都会因为碰撞和磨损而毁坏，因此你必须视情况进入加油站让维修人员进行维修，而你的比赛时间则会因此而流逝。如果你的赛车不幸被撞坏而无法动弹，你只能呼叫拖车将赛车拖到维修站，如果引擎还好，那么在一段时间的修理后还可以重返赛场。对于那些只希望在赛场上过瘾的玩家，你可以将赛车的毁损模式改为街机模式或者干脆将其关闭，从而把维修方面的影响降至最低。不过，轮胎总是会磨损的，因此必须定期更换。要知道，NASCAR大赛中，你的车队的后勤保障能力也是竞赛中的一个重要环节呢！

精彩的赛车镜头回放功能是《云斯顿赛车99》带来的极好的礼物。你可以在一场大赛之后进入赛事回放功能，通过赛道上装配在不同角度的摄像机和赛车上装备的微型镜头，在任意时刻获得超过300种不同的画面视角。这个类似录像机的回放功能可以实现快进、暂停、单帧步进、倒退，还可以选择从不同车手的角度来观看，最后，你还可以把自己的精彩赛事进行剪辑并保存下来，留待日后与朋友共同欣赏。

与其它赛车游戏不同的是，你会在本游戏的包装中会发现一本厚达245页的NASCAR车手手册，其中的一部分详细讲解了游戏的安装与使用，而最值得一谈的却是其中大部分内容所讲述的关于NASCAR的种种资料。"云斯顿巡回赛指南"将各个著名赛道的资料一一列举，其中包含了参赛车手及维修人员对该赛道的亲身体会，这些经验体会可以说是凝聚了他们对付每个险恶的弯道所运用的智慧。"驯服你的骏马"一章则详细讲解了有关赛车的各个重要方面，比如介绍了底盘性能对整体赛车的影响，轮胎温度和压力有什么重要性，比赛中添加燃油的策略，悬架、弧度、倾角、重量分布等等因素该如何调整。在云斯顿大赛的术语表、旗语表等赛事背景资料之外，比赛中的"策略和要诀"更是你迈向顶尖车手的必备资料。





上述介绍的一切，只能大致概括《云斯顿赛车99》诸多迷人魅力的一部分。如果你是那种一看到电视上播放名车大赛就忘了吃饭的人，你不能放过这个将国际赛场和各国车手搬回家中的机会。

编辑笔记：

假如看过汤姆·克鲁斯或是成龙主演的赛车英豪，你会在这个游戏中找到同样的感觉。犹如一位国外玩家对此游戏的评论，"NASCAR不仅仅是个玩具。"需要提醒各位注意的是，《云斯顿赛车99》对3D硬件加速的支持只限于Glide接口，因此使用其它类型3D加速卡的玩家就只能用软件模拟模式了。

编辑/游骑兵

英文名称：NASCAR Racing－1999 Edition
出品公司：Sierra
国内发行：奥美
发行版本：1 CD / WIN9X、DOS
类　　型：运动[SP]
最低配置：P60/24MB、声卡、2速光驱
推荐配置：P100/32MB、3Dfx加速卡、方向盘、4速光驱
3D加速卡：Glide/软件模拟
多人游戏：支持
控　　制：键盘、摇杆
出品日期：1998.11

为金钱而杀戮，为自由而战斗。完全攻略指南——

铁血联盟Ⅱ

■文/Eagle

我静静地趴在房顶上，手中的AUG自动步枪准星已牢牢地套住对面屋子的门口，我知道，下一刻，有个不只死活的家伙将从那里走出来，而当他走出来的时候，就是他的死期！门开了，我的食指微微一动，三颗5.56毫米的子弹准确地射进他的脑袋，我能想象得出铅弹在他脑袋里翻滚的情形。他还不知道是怎么回事，脑袋已经爆开，鲜血喷涌而出。

“真恶心！”趴在我身边的女医生Ira不禁说，而我却丝毫不为所动，继续等待着下一个猎物，因为，这样的场景我早已见得多了，因为，我是个真正的雇佣兵！

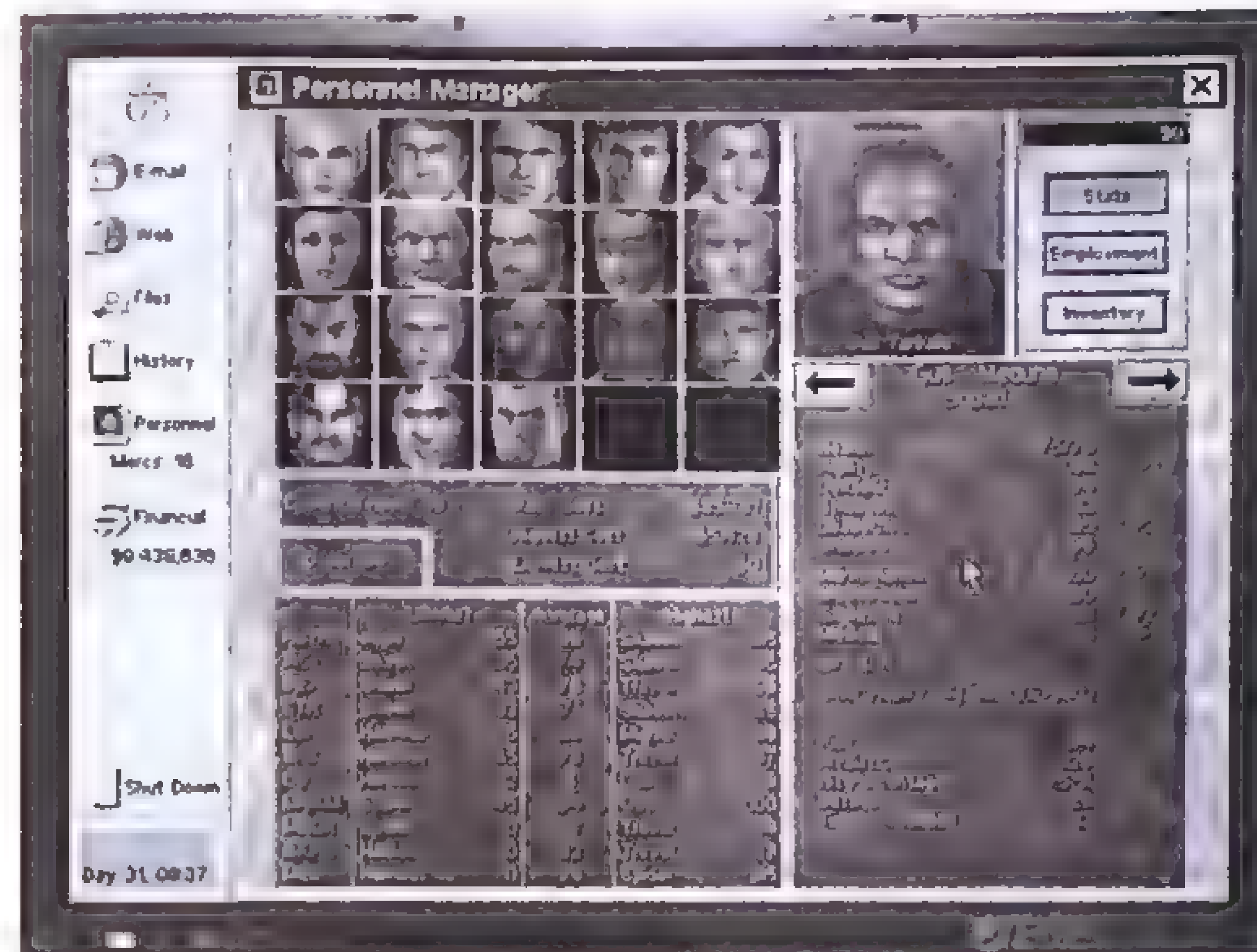


还记得三年前在玛特维拉岛的那场战役吗？正是那场战役让国际雇佣兵组织A.I.M.闻名遐迩。现在，A.I.M.的代理人存在于世界的各个角落，只要你有钱，就可以找到他们，当然，我们只要你付出为数不多的初期资金，条件是，战斗中获得的各种财物由我们支配。另外，不要以为金钱是万能的，虽然，没有钱是万万不能的，但我们只对高难度的战斗感兴趣，而且，一旦让我们发现你雇佣我们的目的不纯，等待你的不会是什么好下场。

这就是Sirtech公司1999年最新推出的《铁血联盟Ⅱ》(Jagged Alliance 2)。1996年，当我第一次接触到《铁血联盟》时，我就被它深深地吸引了，这是我玩过的对战斗表现得最为真实的游戏，两年后，这个位子才让给了《盟军敢死队》 而现在，《铁血联盟Ⅱ》又摆在我面前。在即时策略游戏铺天盖地的时候，Sir-tech敢于坚持走回合制道路，这充分体现出他们的自信。让我们来看看，《铁血联盟Ⅱ》带给我们的是什么。

剧情篇

这一次的战斗将发生在一个南太平洋的岛国Arulco上。这个小国家的政治体制实行的是极为特殊的“民主君主制”，国家的政权由两个家族——Chivaldori和Cordona掌握，每十年由民众自由选举王位继承人。Chivaldori家族已经在位100多年了，但十年前，他们的候选人Enrico遇到了Cordona家族Miguel的强有力竞争，在老国王的劝说下，Enrico结了婚，老国王认为，有家室的人会给人以稳重的感觉。Enrico竞选成功了。这时，老国王突然暴死，经检查，他竟是被毒药害死的，而且，所有的证据都表明，这是王储Enrico下的。当Enrico和四名保镖前往法院听证时，汽车遭到炸弹袭击，在爆炸现场发现了五具尸体，其中两具证实为保镖，另三具则无法辨认。人们普遍认为，Enrico已经遇害。这时，储妃Deidranna站了出来，指责这一切都是Miguel干的，目的当然是篡位。Miguel被迫逃亡。而Deidranna则以唯一合法的王位继承人的身份宣布就位。紧接着，她宣布独裁！Arulco岛的人民顿时陷入水深火热之中。人们明白过来，这一切，其实是Deidranna的阴谋。这时，Miguel揭竿而起成立地下抵抗组织，反抗Deidranna的暴政，但是毕竟人少力微，十年来，并没有取得多大的成绩。十年后的今天，一个自称Enrico的人找到了



图一

A.I.M.组织在布拉格的代理人，请求A.I.M.帮他夺回家园。就这样，战斗又一次打响了。

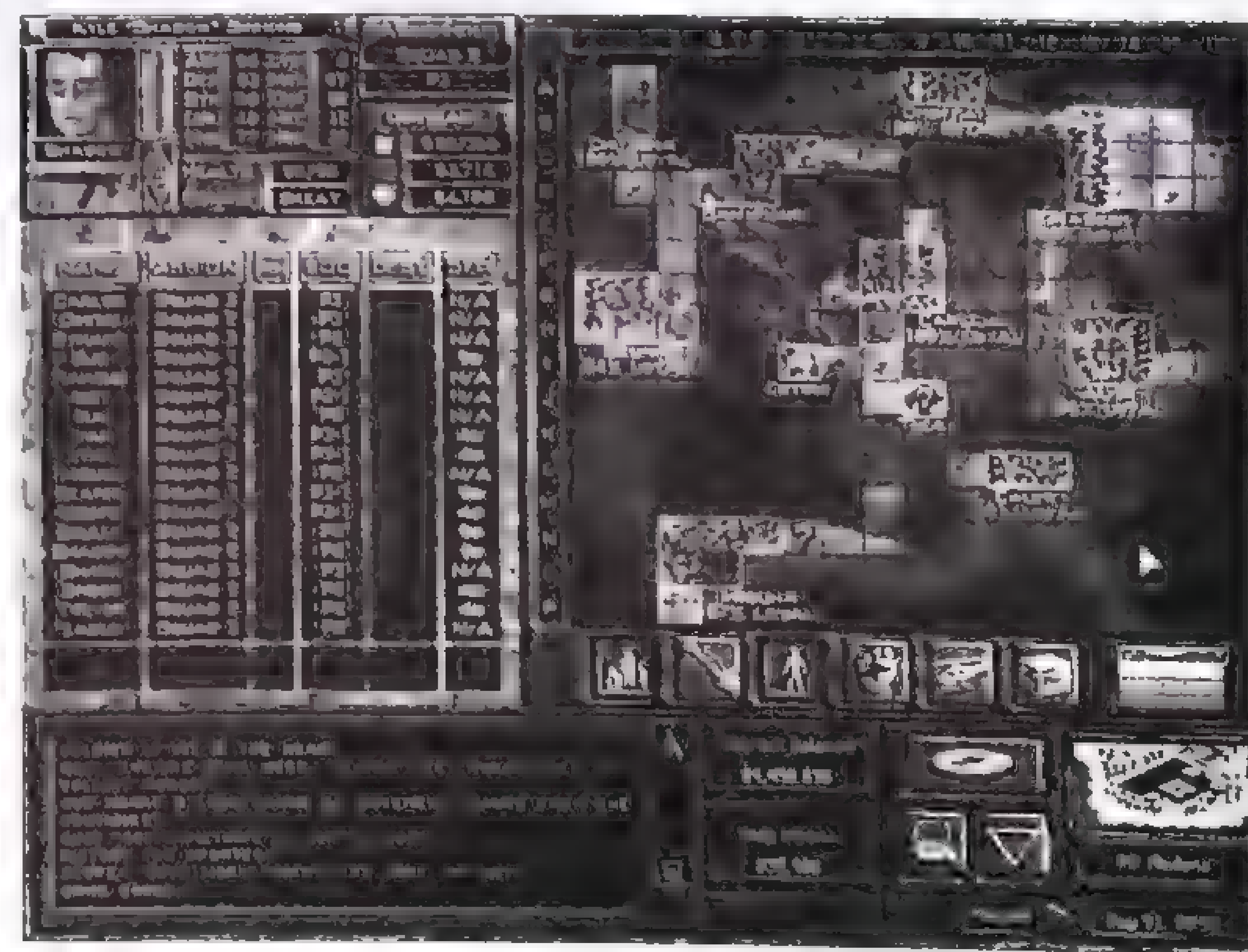
Arulco岛上有六个金矿或银矿，我们必须通过战斗夺取这些矿场并解放矿场所在的城镇，这样，矿场的收入也会归我们所有，我们才能聘请到更多更优秀的战士。而我们最后的目的，则是攻占首都Meduna，杀死残暴的Deidranna女王。

《铁血联盟Ⅱ》在剧情铺垫上引入更多的RPG成份，在游戏中，玩家会遇到有名有姓的NPC近百人，每个人性格各异，有些人还会请你帮忙从而引发支线剧情(具体见“任务篇”)。与NPC对话有一个语气的选项，一般情况下要用友好的语气(Friendy)，但有时也要用威胁的语气(Threaten)，部分NPC可以邀请他们与你并肩战斗(Recruit)，在游戏中尽管允许溜门撬锁，但是如果你当着NPC的面儿拿他的东西是会惹他不高兴的，有时甚至会骂你是条疯狗(crazy dog)。是不是有点《异尘余生》的味道？

令我印象极为深刻的有两个NPC，一个是被通缉的恐怖份子“The Druggist”，当我在海边小城Grumm发现他时，他只是个普通的杂货店伙计，和当地居民的关系非常融洽（尽管还是有些人怀疑他的来历），很难相信他是个穷凶极恶的歹徒，当我试图杀死他时，此举遭到当地居民的强烈抗议，我疑惑我是否作对了，最后还是Load Game，不再管他，毕竟转变一个罪犯要比简单地杀死他要更好。另一个是雇佣兵Mike，玩过一代的朋友应该还记得他，当时他也是我手下爱将之一。而这次，当我在野外与敌人的一个巡逻队遭遇时，我发现敌人的小队长竟然就是Mike，他冷冷地对我说：“只要有人给钱，我才不在乎为谁工作。”我一次次的存档调档，试图用各种方法把他召进我的队伍，包括先把他打成濒死(dying)再派医生救他，但是雇佣兵的信条“为雇主服务”却使他丝毫不为所动，最后我不得不了结了他的生命，当我把子弹射人他濒死的身体(这也是在游戏中我唯一一次对dying的敌人发慈悲)时，一种无奈的感觉从心中油然升起。本来我打算把小岛上200多个区域全部走完，但经过这件事后，我终于早早结束战斗，因为我害怕再看到更多的战友成为敌人。

操作篇

游戏分为三个操作界面：手提电


图二

脑、地图和战斗界面。

A. I. M. 专用手提电脑使用的是SirOSⅧ操作系统，同时集成了Sir－FER互联网浏览器。在这里，你可以接收电子邮件（Email）、浏览A. I. M. 及其相关网站（Web）、查看各种资料（Files）、查看任务进行中发生的事件（History）、查看队员状态（Personnal）及资金使用情况（Financial）（见图一）。

这里尤其值得一提的是I. M. P. 网站，当你第一天阅读了来自Psych Pro Inc. 的电子邮件后可以得到一个密码XEP624，然后该网站才会在Web菜单中出现，使用密码进入后，你必须回答16道心理测试题，然后，是的，你没有看错！你可以创建一个属于你自己的战士！而这一切，只需花费3000元，太便宜了！不过遗憾的是这一个也是唯一的一个，如果游戏允许玩家率领一支自造军团战斗，那感觉就太爽了！

地图界面是玩家进行宏观指挥的地方（见图二）。

地图界面的左边是队员列表，队员头像旁边的三条长短不一的颜色槽



图四

分别表示：生命值（红色）、体力（蓝色）、士气（绿色）。当队员受伤时，血槽会显示一段黄色表示损失的生命，如果得到包扎则显示淡红色，受伤严重（我的标准是损失10点以上）时应在战斗结束后进行治疗。队员体力不支时，应该在战斗结束后让他们休息一个士气低落的战士在战斗中各项技能都会大打折扣，休息同时也可以恢复士气。在队员头像上点击右键或点击头像下方的武器可显示当前队员的详细装备（见图三），除了固定位置的头、身、腿、眼、耳（眼、耳位置可互换）外，游戏取消了一代中上衣口袋数目的设定（当年走遍全岛只为一件5个口袋的上衣，想想也觉得好笑），而改为统一8个小口袋、4个大口袋的军用背包，同型号的物品可放在一个口袋里（可以在口袋上点击右键知道能放多少件物品）。

另外，最让人振奋的是队员终于可以双手各执一枪了，条件是必须都是手枪或微型冲锋枪之类的短枪，如果右手拿短枪，虽然左手还可以拿支长枪，但只能用短枪射击，不过遗憾的是当双手都拿微型冲锋枪或全自动手枪时，只有右手枪可以连射，如果双手都拿一支可以连射的MP5冲锋枪，10发子弹一起打出去，那才叫Cool。



图三

点击头像右侧的小钟，可以更改雇佣期，而点击"＋"号可以给队员加薪。队员列表从左至右分别为：姓名（name）、任务（assign）、休息、所在地（loc）、目的地（dest）、雇佣剩余期（dep）。在任务上点击左键可以给队员分配任务，包括：变更组队（On duty）、担任医生（Doctor）、接受治疗（Patient）、选择交通工具（Vehicle）、修理物品（Repair）、训练（Train），其中训练选项除了可以训练自身技能外，还可以训练民兵，让他们保卫家园，一个区域最多只能有两人训练民兵。组队时，一个小队最多可有6人，所有雇佣兵（包括中途加入的NPC）最多可有18人。点击目的地可以在大地图上指挥当前小队向某区域行军。点击雇佣剩余期可以更改当前雇佣兵的雇佣期，如果这名战士有某项能力得到提升（见战术篇），他会要求加薪。

地图界面右侧是大地图，下方的按钮从左至右分别表示在地图上显示：城镇、矿场、人员、民兵、直升机、物品、地图层次（显示地下地图）。其中人员显示红色表示敌人、黄色表示雇佣兵。点击A9的直升机降落地点，可以将降落地点改在我方已占领的任一城镇。找到直升机飞行员后，可以点击直升机图标指挥飞机飞到指定地点待命，不过待命时间不能太长，否则飞机会飞会机场加油的。只有当直升机飞到雇佣兵所在地时，队员们才能在交通工具中选择直升机。直升机只能在绿色区域内飞行，如果胆敢飞到红色区域，你就等着尝尝导弹的滋味吧。必须提醒一点，直升机的飞行计划一经确定，是无法取消的，如果你不小心让直升机飞过红色区域，没别的办法，Load Game吧！点击物品按钮后，可以在地图上双击某一区域显示该区域的具体物品，如果是在队员所在地，可以直接单击物品放到队员装备栏内。有些物品显示灰色，表示无法拿到（这些物品往往在关着门的室内或箱子里面），这时你只有进入战斗界面去拿了。



地图界面的左下方是游戏进行中的对话、事件列表，中间是资金总数和日收入，旁边是Option和手提电脑、战斗界面切换按钮，在它们的下面是"时光流逝"按钮，右下方是当前区域的小地图，当鼠标指向该区域的某件物品时，在小地图上会显示该物品的相应位置。

当小队遭遇敌人时，会进入战斗界面（见图四）。如果敌人数目确定，会有自动战斗的选项，不过，除非你拥有绝对优势，否则还是自己操纵的好。

战斗界面下方是当前小队，可点击右边的小队按钮进行切换。在队员头像上点击右键可向该队员下达具体指令，有十个小按钮分别表示：楼层切换（用于从楼顶向地面的敌人或从地面向楼顶的敌人瞄准）、拿东西（如果在地图界面无法拿取物品时）、武器射击状态切换（如果该武器有连射功能或装备了榴弹发射器）、静默状态（如果某个队员总是喋喋不休，可以用这个方法让他安静下来）、转向（先转向再瞄准可以获得更高的命中率）、与NPC对话、爬墙（只有一层高的平顶房才能爬）、姿态切换（有卧、跪、立姿三种）和谨慎状态切换（队员可以神不知、鬼不觉地摸到敌人背后）。

在战斗界面中，未发现敌人（或战斗完全结束）时，行动是即时制的，可以象大多数的即时策略游戏那样，用鼠标选择一群人进行统一行动，当发现敌人后，战斗进入回合制。队员根据各自的情况选择行动，向敌人瞄准时，显示黑色圆圈表示该队员无法瞄准此敌人（通常是因为中间有障碍物），显示闪动的红色圆圈表示敌人在射程外，稳定的红色圆圈才表示在射程内，用右键可使用更多的行动点数（最多增加4点）进行瞄准以获得更高的命中率，此外，敌人在当前队员的视线外时（表现为只看到一个人影，而看不到敌人全貌），即使在武器的射程内，对敌人的命中率也会大大降低。在战斗中进行包扎时，负责包扎的队员必须将药箱放在右手。开上了锁的门或宝箱时，会有一个图形菜单供选择，包括使用钥匙、开锁器、塑料炸弹、炸药或蛮力等。

武器篇

在一代中，我见过的最好的枪支是60年代的M14，而在二代，各种最



新武器都可以找到。

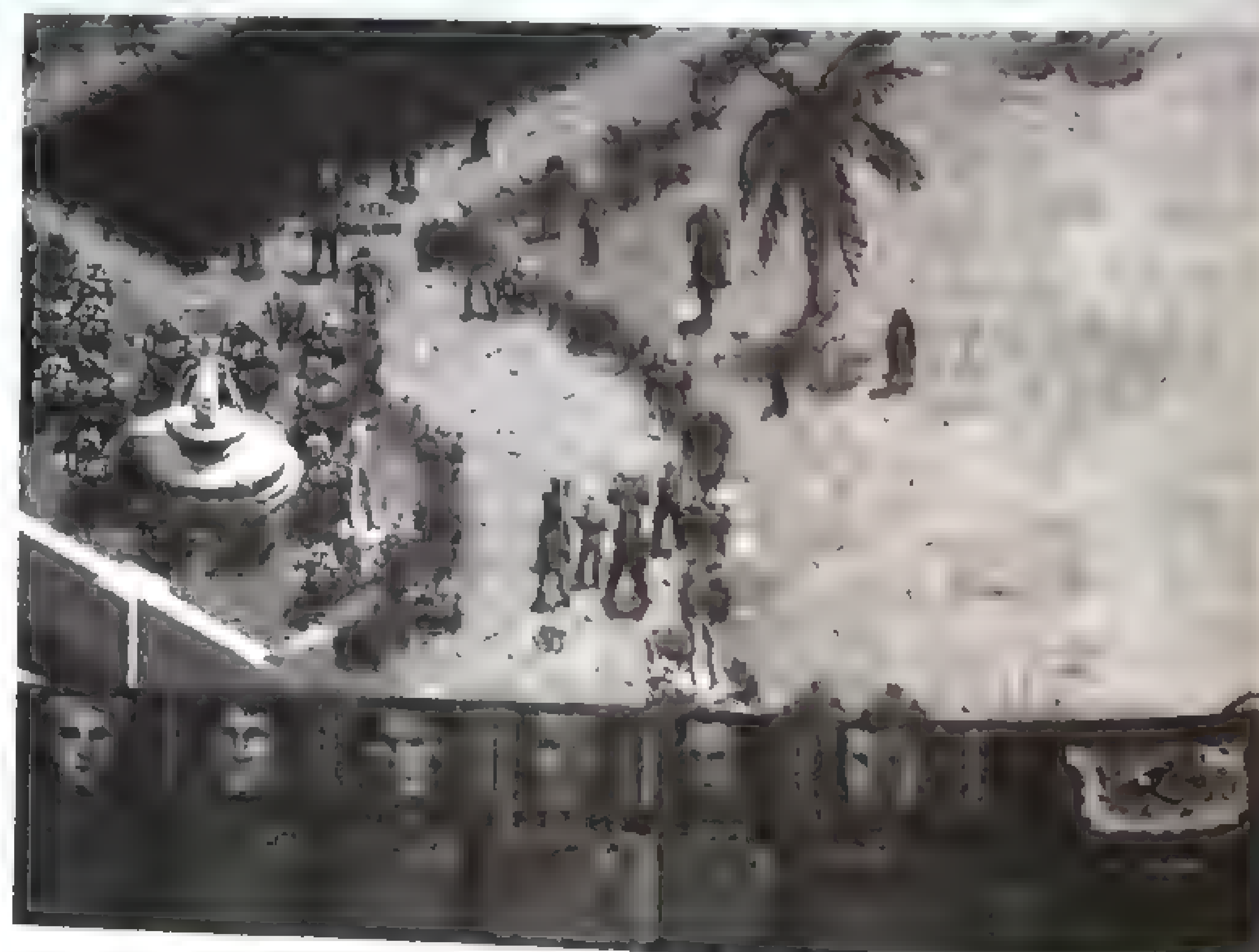
游戏提供了一个真实而庞大的武器系统，除了游戏后期出现的火箭枪只在间谍小说里见过以外，各国真正军火库里的各种名枪在游戏中几乎都能见到，例如俄罗斯的 AK74 自动步枪、比利时的 FN－FAL 自动步枪、法国的米尼米机关枪等等，不过俄罗斯最新列装的 AN92 自动步枪并未收录其中，武器库中也没有中国的武器，也许三代游戏中会有吧！每种武器允许有 4 个附属装备（用右键点击即可安装），一般情况下，我是安装一个激光瞄准具、一个白光瞄准具、一个榴弹发射器（长枪）或一个消声器（短枪）以及一枚榴弹（长枪），部分枪支（狙击步枪、机关枪）可以安装两脚架以增强射击时的稳定性。

每件装备都有各自的完好程度（从它们旁边的白色槽可以看出），一件完好度较低的枪是很容易发生卡壳的，如果在遭遇战中发生卡壳，对部队无疑是毁灭性的灾难！因此，战斗结束后应该让修理好手对完好度下降的装备进行修理。哪怕为此多耽搁 1 天也是值得的。

玩过一代的朋友对武器的改造一定还记忆犹新，那时即使是最普通的 .38 左轮经过改造后（虽然只是简单地加长枪管）也能成为一件大威力的致命武器。遗憾的是，二代为了增强武器的真实性，这一设定被取消了

战术篇

首先说说雇佣兵们的各种属性



Health，健康状况。就是生命值，直接决定队员能够承受的打击程度。

Agility，敏捷度。敏捷度决定队员行动的速度，战斗时，较高的敏捷度可以让队员花较少的行动点数完成一项行动。较高的敏捷度，可以让队员更好地躲避各种袭击（对付老虎和虫子时很重要）

Dexterity，灵巧。这项能力在游戏中的解释是能让队员更精确地移动（什么意思？）据我看来，灵巧能力较高时，可以让队员在谨慎状态下花更少的体力进行移动。

Strength，强壮。强壮的战士可以携带更重的物品，在徒手格斗时（在游戏中基本上没有机会发生），强壮的战士将具有更高的优势。另外，在开门或开宝箱时，强壮的战士可以用蛮力打开

Leadership，领导能力。领导能力越高，NPC 加入的可能性越大。另外使用领导能力高的战士可以更快地训练民兵。

Wisdom，智慧。智慧高的战士可以更快地从战斗和训练中学习各种技能。同时，智慧高的战士对各种危险也具有超乎寻常的直觉。



Marksmanship，枪法。不用多说了吧。

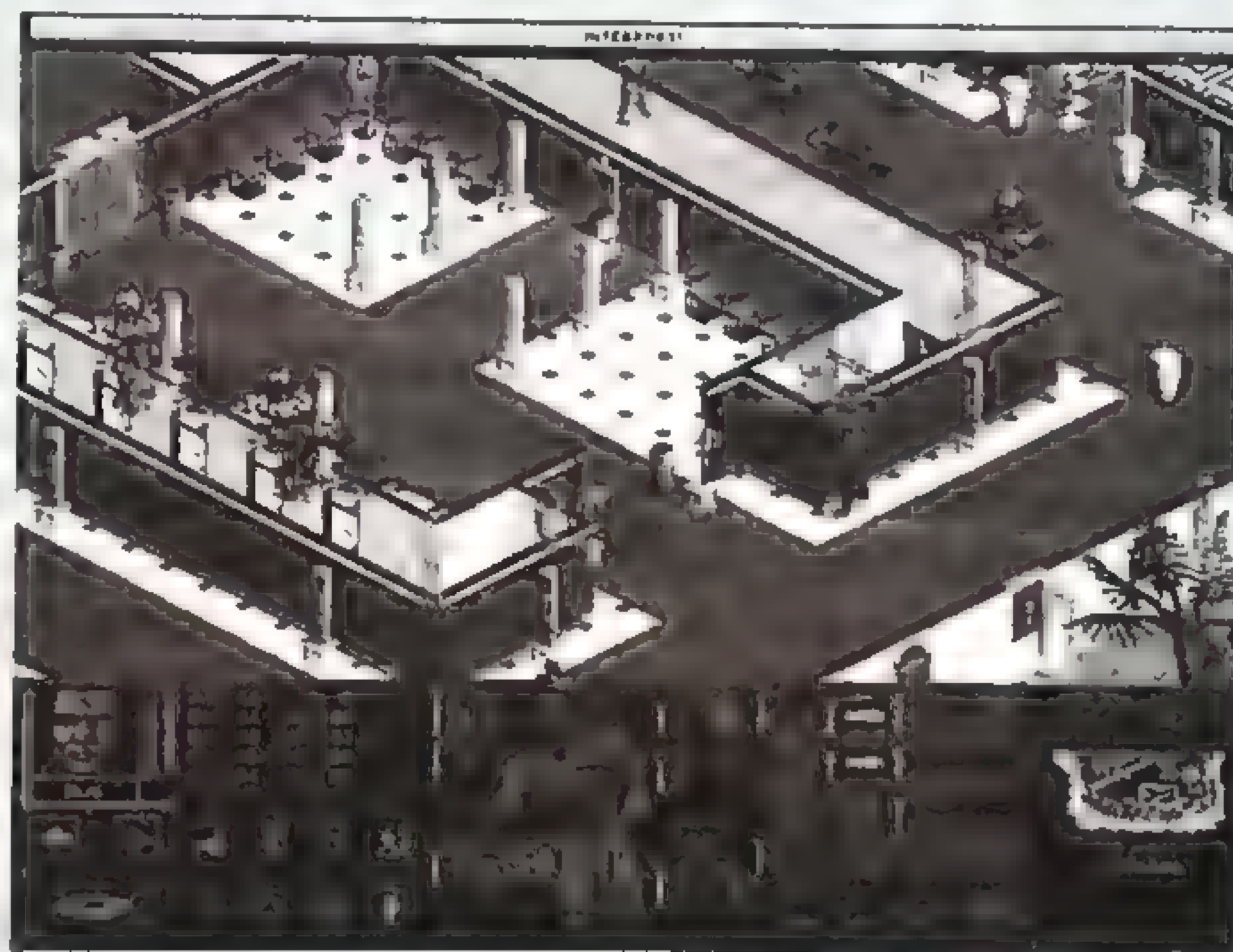
Mechanical，修理能力。修理能力高的队员可以用更少的时间和体力修好受损的装备。同时，他们往往对"修理"各种锁具也很感兴趣。

Explosives，爆破能力。一个爆破专家可以更好地制造、使用或拆除各种爆炸物。他们对各种爆炸物的嗅觉也比一般人要灵敏的多。

Medical，医疗能力。医疗能力高的医生可以用更少的时间和药品治好受伤的战友。

Exp Lvl，等级。这是雇佣兵们最"贵重"的能力。等级越高，队员的警觉越高。可以更早地发现敌人，先敌而动、先发制人，战斗中可以有更多的中断（Interrupt）机会。可以发现更多的陷阱或地雷。同时，等级越高的雇佣兵要价也越高。

Skills，技巧。每个雇佣兵（包括游戏进行当中加入的 NPC）都有自己的拿手绝活，有些甚至是专家级的。这里不再细说，要提醒注意的是，只有雇佣之后才能在手提电脑的"人员一览"中看到他们的技巧。



另外还有一项隐藏属性，即雇佣兵之间的私人恩怨，大多数可以通过雇佣兵的个人简历看出一些端倪。如果你雇佣了两个有私仇的队员，用不了几天，他们就会开始吵架，严重的时候其中一人甚至会不辞而别。

明白雇佣兵们的各种属性后，我们就能更好地组织我们的组队方案。在任何时候，神枪手、锁匠和医生都是必需的。到了游戏中期，随着地雷的出现，我们需要一个爆破专家来发现危险。到了游戏的后期，敌人配备的火箭枪可以用一到两发微型火箭就杀死一个人，所以此时高等级的雇佣兵就显得极为重要。强烈推荐 Gus，他是 A. I. M. 里等级最高（8 级）的战士，既是神枪手，同时也是个爆破专家和不错的修理师，他的 Skills 是专家级的重武器。A. I. M 甚至为他专门作了一个主页。在最后的大决战中，我几乎只用 Gus 一人就完成了 O3 和 P3 以及 P3 地下室的战斗。

在战斗中，我用的较多的单兵战术有两种。一个是"狙击手"：派一两个神枪手（等级高的优先）爬到房顶上等待敌人出现，"当那豺狼来时，迎接它的有猎枪"。这一战术的使用，即使是等级较低的队员一样有用，方法是先让高等级的队员行动向敌人开枪后，再让低等级的队员行动。第二个是"打一枪换一个地方"：派一神枪手站在隐蔽物（门旁或房角）后面（可以派另一队员在旁保护），在即时状态下向前走一步（有时需要斜方向走），发现敌人后开枪，如果距离近时就用连发，然后即使敌人未死也立即后退，敌人因为不知道子弹从何而来，一般不会追过来（即使追过来我们还有一名保护队员），然后静等两个回合后恢复即时状态再重复这一动作，重复几次就可以将所有敌人都杀死。（HaHa，很卑鄙啊！）这一战术实际上是"狙击手"的变种，所不同的是当敌人在室内时使用，因此只对高等级队员有效。这两个战术也可以结合起来运用。实际上在《盟军敢死队》中狙击手就经常开一枪然后立即趴下，这里不过是活用而已。

在开阔地战斗，使用单兵战术是不行的，这时最好是集中兵力对付一个敌人，切忌分散兵力。除了找石头、树木等作掩护外，还应保持卧姿减少被敌人命中的机率（有时只有爬起来才能向敌人开枪）。越靠近敌人，命中他的机率也越高，当然同时他命中你的机会也增加了，所以如果没有一次将敌人击毙的把握，最好不要冒进，或者开枪后保留爬回来的行动点数。实际上如果你拥有 Gus 这样的超一流战士，即使是开阔地战斗，也可以使用单兵战术。另外，在游戏后期，必须对掩体内的敌人格外注意，由于有掩体的保护，他们往往能够先发现你而向你开枪，而这些敌人又往往配备了性能极好的武器，对你的队员构成极大的威胁。这时就必须在敌人发现你之前采用迂回战术，绕到他背后给他一枪，必要的时候使用手榴弹！

敌人的体能有 7 个级别，从强到弱分别为：健壮（excellent）、强壮（strong）、健康（health）、受伤（wounded）、虚弱（poor）、重伤（critical）和濒死（dying）。

把敌人打伤后，如果他身上没有药包，即使躲在一旁等待时间流逝，也能让敌人流血过多而死，不过这一招实在不够高手风范，而且，你也无法知

道敌人到底有没有药包。但对待濒死的敌人，我们还是没必要浪费自己的子弹的，因为此时他已经毫无战斗力，再等一、两个回合就能把他等死（编注：让受伤的敌人自然死亡将失去亲手杀死敌人获得经验值的机会）

任务篇

任务一：与抵抗组织取得联系，把 Enrico 的信交到抵抗组织领袖 Miguel 手里。

任务开始的第一天，我们被直升机运到 A9 区，迅速将该区清理干净，和这里的一个妇女 Fatima 接头，注意用友好的语气（Friendly），她并不相信我的话，因为传言 Enrico 已经死了将近十年了，于是我将 Enrico 的信交给她。注意，此处游戏存在一个问题，应该是个 BUG：如果你派个五大三粗的大汉与她接头，她会因怀疑而拒绝，这本来没什么，但如果你强行把信交给她，尽管她会说：“No，thank。”但信却不还给你了！游戏因此无法正常继续下去，当然，你还是可以硬打的，但这样的难度就会大增。Fatima 终于对我说：“Follow me！”我们跟着她来到 A10 并进入地下室，见到了 Miguel，并取得第二个任务。

任务二：到 Drassen 镇与沃克神父取得联系，请他给抵抗组织总部运些粮食来。

接到任务后，可以和 Miguel 谈一谈，当我热情邀请他并肩战斗时，他婉言拒绝了，不过同时向我们推荐了 Ira，她和神父很熟。和 Ira 对话，邀请加盟后，跟着她回到地面上。将该区进行一番大搜索，取走所有有用的东西（每到一区都应作一番搜索，但不要当着 NPC 的面拿他们的东西，以下除特别指明外不再重复）。向 Drassen 镇出发。神父在 C13 的酒吧或 D13 的教堂处。建议挑战专家级难度的朋友到 B10 后在与 B11 接壤处等一会，因为在 10:30 时，B11 的敌人（8 人）会向你反扑（以后这种情况会经常出现），你可以逸待劳、守株待兔，笔者用这方法，在第一回合就干掉 4 个敌人。解放 Drassen 镇后，派 Ira 与沃克神父取得联系，神父答应立即派人给抵抗组织运粮，大概第二天可以到达。粮食到达后，再回到总部，Miguel 会派 Dimitri 和你一起战斗。以后，Miguel 还会与 Carlos 一起加入你的队伍。不要试图打开神父的卧室门，这会惹他不高兴的。

一个插曲：笔者到半夜时分用撬棍把神父卧室门打开，神父被惊醒了，他死活不让我到他后面开宝箱，我一怒之下来到墙后面用 TNT 把墙炸了个大洞，结果神父大吼着：“上帝会惩罚你们的！”我打开宝箱一看，原来只是一把一发子弹的霰弹枪。最后还是 Load Game 重来。）

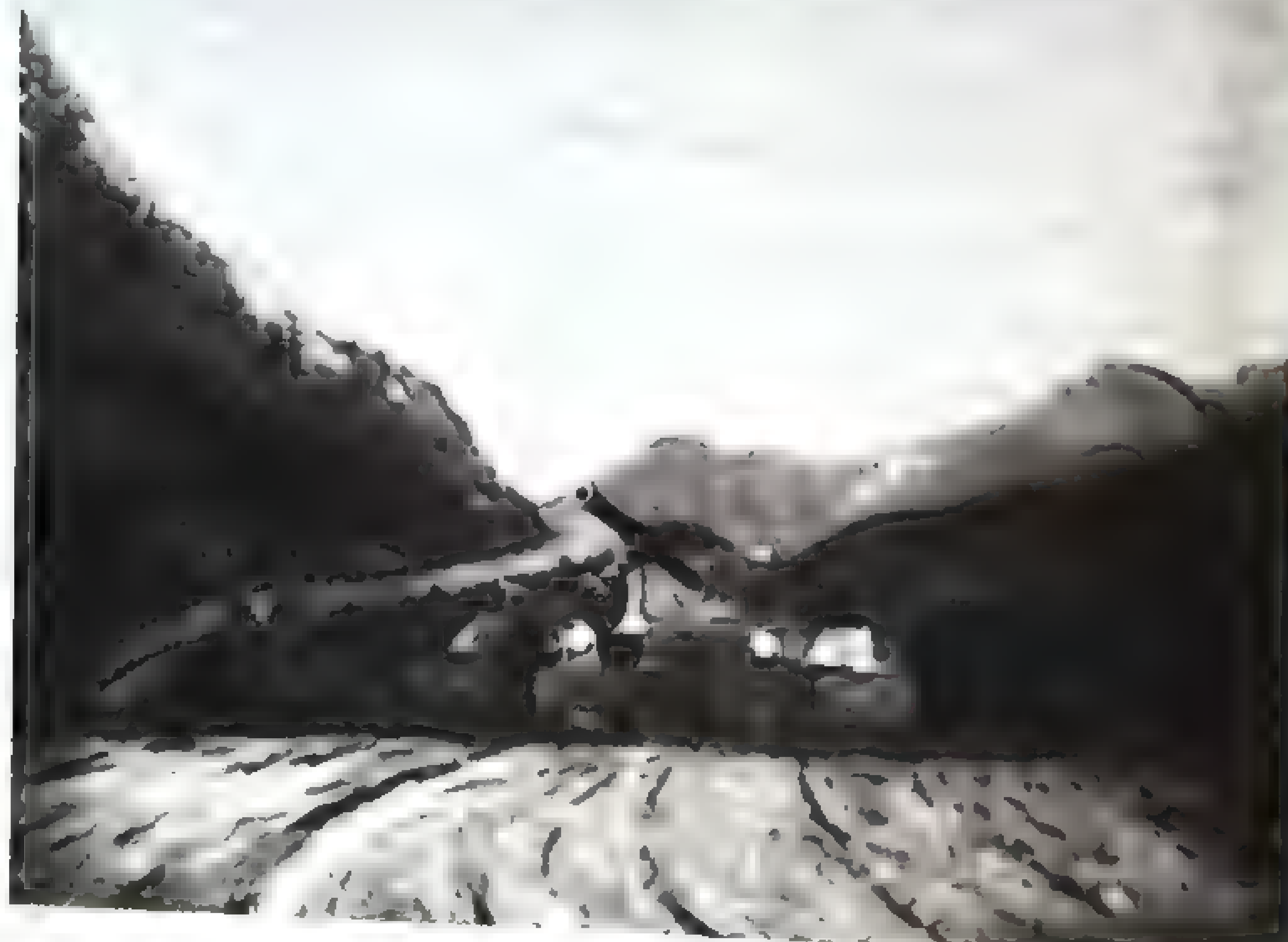
到矿井旁的小屋里和工头对话，恢复矿井的生产，我们终于有了比较稳定的收入。

线索一：到达 B13 时夺取飞机场后，有人告诉你你刚将飞行员打死了，所以无法使用飞机。不过有另一个飞行员在四周游荡，他通常穿着水鞋。另一人提醒你留心 Doreen。

线索二：和 C13 的人们谈话，你获悉在 Cambria 镇有个叫 Perko 的人，他是个非常棒的修理师，几乎没有他不能修的东东。（这条线索没什么用，因为 Perko 根本不愿意加入）

线索三：在 C13 你遇到一个叫 Carmen 的赏金杀手（编注：此人可能会随机出现在其它酒吧中），他请你帮他一起追捕 6 个恐怖份子，并告诉你据可靠消息在这村子附近就藏着 3 到 4 个。作为回报，他愿意与你分享赏金。然后你可以在手提电脑的“文件”中看到 6 个恐怖份子的资料。杀死这些恐怖份子后，你必须用他给你的大砍刀把他们的头割下（呃，恶心！）带给他。这些恐怖份子往往伪装成市民在各地出现，有些甚至做了简单的化妆（笔者在 Chitzena 找到的“T－REX”不仅剃了光头，连胡子都刮个精光），只有看他们的脸才能认出他们。

线索四：在 D13 人们告诉你，San Mona 镇是个无法无天的小镇，那里由



一个叫 Kingpin 的黑社会老大操纵，在那里可以找一个叫 Tony 的人买卖枪支。如果想疗伤，可以到 Cambria 镇的旅馆里找医生。而 Alma 镇则是女王的大兵营。

支线剧情一：到达 C13，清理完战场后，打开工厂大门，我惊讶地发现这个工厂的工人全是些孩子。和工厂的女主人 Doreen 谈谈。这时如果派一名大汉去对话，Doreen 会狡辩说：“这些工人的实际年龄比他们看上去要大得多。”当你继续对话时，她终于因害怕而承认使用童工并宣布关闭工厂，然后就溜了。如果派 Ira 一个人与她对话，她会露出真正的面孔，叫嚣：“女王会把你们都处死的！”我毫不犹豫地干掉她，解放童工。在她身上得到钥匙，用钥匙打开办公室，可得到一些装备。

支线剧情二：在 D13 有人问我以往是否藏在东北方沼泽地的小屋里。我想起那个穿水鞋的飞行员，于是动身去找他。在 B15 的沼泽地小屋中找到了飞行员，费了一番唇舌，终于说服他加入队伍。注意，如果队伍已满 6 人，必须分为两队才能让他加入。带飞行员回到 B13 的飞机场的直升机旁，他将为我们工作，不过，有个前提条件，我们必须把女王的地空导弹基地（在 D15）干掉。

任务三：夺取导弹基地。

你可以让飞行员把队伍送到 Drassen 镇（要花钱），然后徒步到 D15 占领导弹基地。现在飞行员可以安全地在小岛的东半部飞行了，在以后的几天里，飞行员还会告诉你他侦察到的其他几个导弹基地的位置。以后在地图界面上点取 B13 后，飞行员会听你指挥飞到指定地点，飞到队伍所在地后，队员才能在交通工具中选择直升机，要注意：使用直升机运送队员时，如果指定地点有敌人把守，飞行员是拒绝降落的。打开基地控制室你会看到有三个宝箱，不要试图用撬棍或开锁器，那上面有电（以后这种宝箱或门口还会遇到很多）！让爆破专家拆除机关（或直接开枪把锁打烂），就可以安全地打开箱子了。

任务四：攻占兵营。

我决定解放 Alma 镇、恢复那里的矿井生产。Alma 镇有两个兵营和一个兵工厂，分别在 H13、H14、I13，矿井在 I14 处。在这里是一场苦战，由于大多敌人在房子里面，应尽量在门口及屋顶“枪打出头鸟”，而不要冒然冲进房内；当与敌人面对面时，即使是 .38 左轮也能造成致命一击，而队员的子弹往往能把敌人的脑袋打碎，场面极为血腥。如果手中有手榴弹或地雷，尽管用吧。注意在兵营房顶上的岗哨。



支线剧情三：在 H13 的兵营里面，有 3 个 NPC，包括一个将军（gemeral）、一个军官（conrad）和一个军士（sergeant）。前两者对你的态度极不友好，如果没有领导能力很高的队员还是不要惹他们为妙，如果一言不和，他们手中的枪可不是吃素的。后者则是被迫服兵役的，帮他治好伤后，他十分感激，说一定要为我们向市民们说好话。

支线剧情四：在 I14，人们向你讲述在这附近有“血猫”为患，我们当然要以为人民服务为己任。向东边走到 I16，一声兽吼，MY GOD！什么“血猫”，分明是吊睛白额大老虎！老虎皮粗肉厚，跑得又快，必须在远处就干掉它！如果你的手下不够多，武器不够 COOL，奉劝你走为上计。打死老虎后，可以得到一些虎皮、虎牙、虎骨（用来开中药铺^_^）。

支线剧情五：和 I14 的工头对话，他为我们恢复矿井生产后，请求我们把 Dynamo 从 Tixa 的监狱里解救出来。

任务五：解放 Cambria 镇，顺便夺取附近的导弹基地。

医院在 F8，可以请那里的医生疗伤，但他们还不会加入。

线索五：在 G8 有位妇女请我们帮她找儿子 Joey，这 15 岁的小子显然是离家出走了，母亲告诉我们他的特征：左耳戴耳环（现在的年轻人哪！）。

线索六：在医院里我们看到一个叫 Bob 的病人，他战战兢兢地告诉我们他在矿井里被一种从没见过的大虫子咬伤。

支线剧情六：劫狱。

攻占 Tixa 监狱。注意监狱有上下两层，其中一些门必须用钥匙才能打开。找到 Dynamo，他愉快地加入我们（如果此时队伍不满 6 人），此人所受非人的待遇给他心灵造成很大的刺激，战斗中经常陷入疯狂状态（表现为自动使用连发射击，幸好不是冲着自己人）。另外，我们还找到一个叫 Shank 的小伙子，他告诉我们跟他到 Estoni 可以找到加油站。带着 Shank 来到 Estoni，和一个叫 Jake 的人对话，他答应为我们供应汽油。



任务六：灭虫记。

Drassen 镇的矿井工头告诉我们，地下出现了一些巨大的虫子，一些矿工遇难了，他不得不关闭矿井。看来丧心病狂的女王放出了她豢养已久的异形生物。我们迅速赶回 Drassen 镇。你的队员们应该全部装备自动武器和防毒面具，并把手中武器的快慢机拨到连发状态。虫子的行动速度不如老虎快，但防御力则更强，而且他们能够喷射毒液！建议当虫子在远处时用枪法较高的队员使用单发精确射击，而当虫子逼近时用枪发较低的队员使用连发射击，这是一个给他们提升枪发的好机会！一定要一鼓作气把母虫击毙，否则它会不停的生蛋，虫生蛋、蛋生虫，"子子孙孙，无穷尽也！"母虫在地下第三层的中部大厅（有许多圆圆的石头的地方），因为母虫不会动，所以对付它远比对付其他虫子要简单的多。只需派一个等级较高的队员使用"打一枪换一个地方"的战术，站在大厅入口旁边，在即时状态下往前迈一步，他会立即发现母虫并能先发制虫，向母虫攻击，但不要用完行动点数，至少保留 4 至 5 点，然后往回退，等待两个回合恢复到即时状态后再重复同一动作，这样反复几次就可以毫发无损地消灭母虫。你可以找到一些母虫留下的粘呼呼的体液，可以把这些液体涂在防弹衣上增强防弹效果。（呃……有人在吐！）

任务七：解放 Grumm。

没什么可说的，只是增加一些收入而已。不要忘记夺取镇子北方的导弹基地。

任务八：解放 Chitzena。

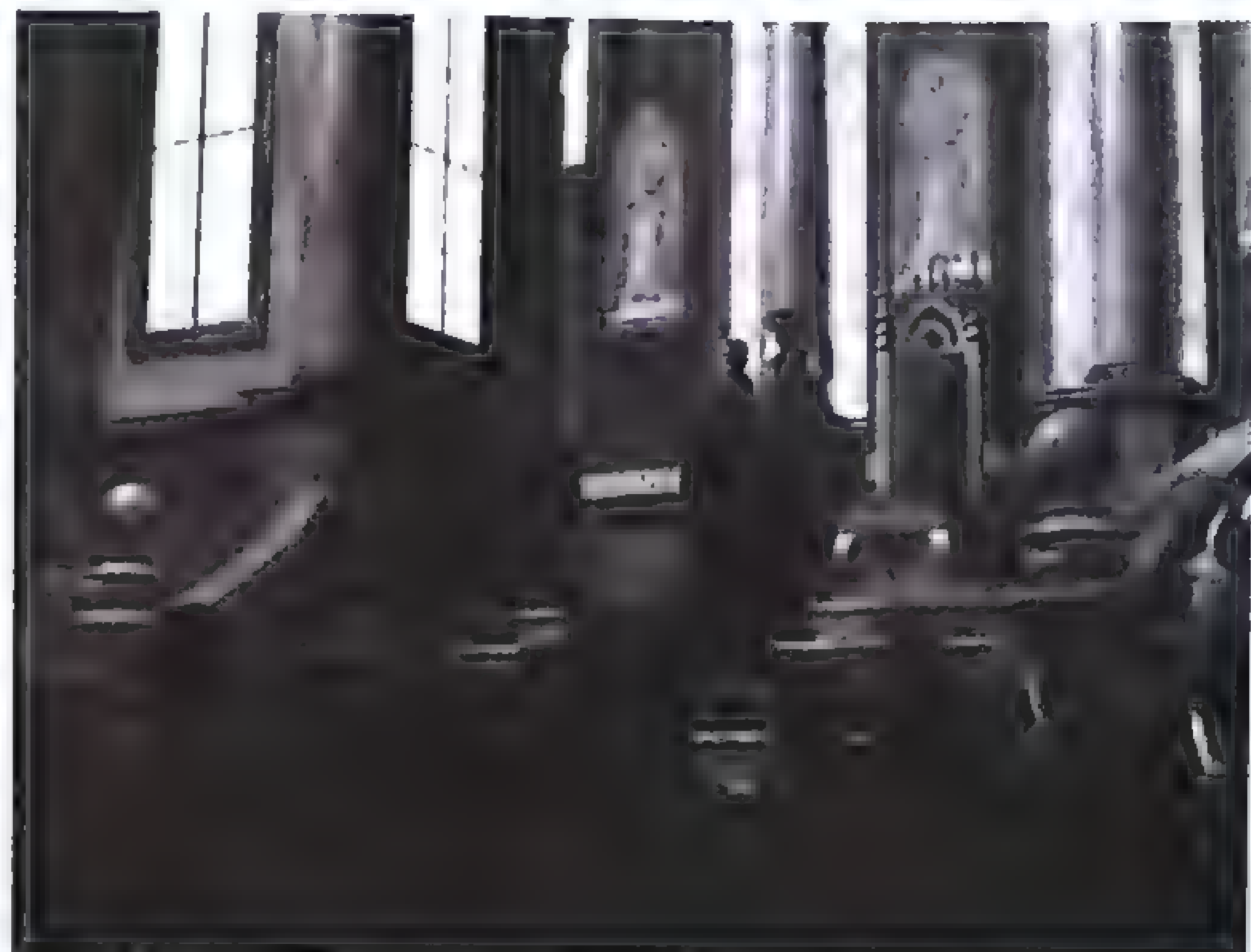
同样，战斗很简单（相信到现在，任何复杂的战斗都变得简单化了）。

支线剧情七：在 A1 的圣地遗址，我们发现一对因战争而滞留在这里的美国夫妇，他们抱怨美国政府为什么还不出兵解救他们（典型的美国式思想），用直升机（至少要派一名队员护送他们）把他们送到 Drassen 镇的机场后，他们"慷慨"地送给我们 2000 元钱，并答应回国后再运一批武器（其实就是两把大威力手枪和一些子弹）来。

支线剧情八：在 A1，我们找到村子的长老 Yenni，他告诉我们，村子的圣物黄金圣杯被女王抢走了，据说它被放置在 Balime 的艺术馆内。我们决定把圣杯"拿"回来。Balime 就是这个国家的贝弗利山庄，只有有钱人才住在这里。战斗很快就结束了，我们走进艺术馆，没想到还有个不知好歹的管理员想阻止我们，回答他的当然是我们无情的子弹。这是整个游戏唯一让我不满意的地方：为了正义的目的杀死一个无辜的老头！Balime 也因此成为唯一对我忠诚度为 0 的城镇。如果这段剧情改为在某个富翁家中夺取圣杯而枪杀不知好歹的富翁就好了。不过我是在夜间进入艺术馆，不知道是不是这个原因。有兴趣的朋友不妨在白天进去看看。走进管理员室，按下墙上的开关关闭警报器，然后拿走黄金圣杯。把黄金圣杯交还给长老后，村民们非常高兴。

任务九：解放 San　mona。

San mona 是个物欲横流的地方，有人把它比作拉斯维加斯，一个黑社会老大 Kingpin 盘踞在这里。这里的矿



井早已因过度开采而废弃，是否和他发生冲突就看你自己的了，必须提醒的是，Kingpin 的手下完全融入当地社区，一个普通的市民都会向你开枪，而要命的是，在他开枪之前，你是无法辨别他的善恶的。如果你想为民除害，最好能够先把人员（如果有两队以上人马最好）分配好，确保每一个人消灭一到两个敌人（可以用 S/L 大法确定哪个市民是真正的敌人）。

线索七：在 C6 的酒吧，有个叫 Iggy 的雇佣兵，他本来是为 Mike 工作的（可怜 Mike）。可以派领导能力高的队员说服他加入，他手上有游戏中最恐怖的武器——火箭枪。不过 Miguel 对他很讨厌，建议玩家到最后决战前再找他。另外要指出的是，火箭枪只能由第一个枪主使用，不要妄图把火箭枪给其他队员再把 Iggy 解雇。

支线剧情九：找到军火商 Tony。

在 C6 一家三级片放映厅，我们看到一个喋喋不休的女人和老板在争吵，女人抱怨看不到什么"好"片子。在一间屋子里我们找到一盒注明"XXX"级的录像带（也可以在妓院正门的桌子上拿到同样的录像带），把录像带给哪个女人，她欢呼着走开了，老板为了感谢你，同意你进入他身后的门，可以找到军火商 Tony 买装备。

支线剧情十：在妓院旁边找到 Joey，这小子还不肯承认，说我们认错人了，但他左耳的耳环已经告诉我们它的主人是谁。威胁他一下，他乖乖地跟我们回到 Cambria 镇母亲的身旁。作为报答，母亲向我们推荐的医院里的 Venci 医生，到医院里找到医生后，如果此时队伍不满 6 人（同时队员总数不满 18 人），医生将加入。

支线剧情十一：据说 C5 的时装店老板 Angel 会请我们解救他妹妹，但笔者并未玩出该情节，不知是否还有些必要条件。

任务十：大决战。

写到这里，笔者也不想多说什么。只提醒几点：在 N7 可以找到敌人废弃的军火库，得到大量的反坦克火箭筒，这东东用来对付坦克（在 N6 的路上及城内就会遇到）可是个好东西，只用两发就可以搞定，超近距离时甚至一发就可以了。在城里面（特别在 O3）埋有许多地雷，要让爆破专家走在前面。在 N5，所有的敌人都在房子里面，站在窗口和门口就可将敌人全歼（如果察觉敌人走到门前准备开门，可以抢先开门往里面扔两颗手榴弹，再把门关上，HaHaHa），至于屋内的老虎，就更好办了，老虎自己是不会开门的，在窗口向老虎开枪，老虎只有挨打的份儿。在 O3，炸开两个女王塑像中间的石台，可以发现一个洞口，从那里可以直接进入 P3 的地下室。在 P3 的皇宫，女王的近卫队全部装备了火箭枪，但只需使用"打一枪换一个地方"的战术，就可以轻松对付。在歼灭门口的敌人前，先不要炸开铁门。女王起居室（有钢琴的房间）的壁炉就是地下室的入口，注意，只有一个小队可以进入，所以派你最优秀的战士装备上最好的武器并将子弹全部填满后组成一个小队再进去。其实地下室的战斗远比攻占皇宫要轻松的多，女王就在西侧的房间里（用钥匙才能打开），门前还埋有地雷。女王是以 NPC 出现的，用普通的枪支往往不能一下打死她而遭到反击（她装备的火箭枪却可以一次杀死一个人），我是用火箭筒！（居然只是把她打成 Poor 状态，还要补上几枪）。

后记

硝烟逐渐散去，人们在为摆脱女王的独裁统治而欢呼。

Enrico 回到了家乡，他明智地把王位传给了 Miguel。

我们乘着直升机悄悄地离开了这个小岛，战友们在座位上东倒西歪、鼾声大作。经过这场战斗，我最盼望的是回到那简陋的家美美地睡上一觉，然后……

等待下一次任务。

编辑/游骑兵

泰伯利亚之日——

雇佣兵的故事(上)

■文/罗茗柯

"阿丹,你说这新队长是怎样的一个人呀?"有过多次战斗经验的我毫不在意这次简单的任务。

"不知道。不过,听说他战斗力很强,很有经验,好象是从二队来的吧!"

"什么,就是那家伙的队伍?"我用枪口指了指身穿黑衣的间谍,那家伙,除了行动速度奇快以外,我们对他一无所知。

今天下午才接到任务,还带来了这个家伙。

"居然叫我们来偷车,我们可是战士……"阿丹把"偷"字说得很重。

"我说你安静点儿吧,这并不是偷,这叫借鉴!军人是不会干那勾当的!不管怎样……"我翻进一个坑道,轻松地说。"帮助那家伙完成了任务,就可以离开这鬼地方休一半年的假了。有了钱,就别做雇佣兵了吧。我小小翼翼地从藏身处探出头来,"不知道家里的小花园怎么样了?还记得吗,被召到这鬼地方之前,我们常在那儿……"突然,一辆收割机出现在我的视野中,巨大的储存罐上,赫然印着金鹰的图案,哦……GDI。他们显然没有发现我们,一切仍保持着平静的状态。

"我们在花园里……"阿丹跟上来,趴在我身边。

"喂,大家小心,准备等我的信号。"那是队长的声音。通过头盔中的单线话机,他向后面的队员发出命令。

奇怪的是,根据任务的简报以及间谍卫星即时传送的资料来看,这个基地并不"显眼"。别说偷,就是抢也毫不费力。围墙的机枪炮塔对我们根本够不上什么威胁,营中的几个新兵也不是我们十几个人的对手。而 GDI 会把研究所放在这里? 莫非……这是 GDI 的陷阱?

"快!行动。移动式传感器就在原定目标旁边!"队长的声音,伴随着机枪子弹出膛的声音,从耳机中传出。

"什么?!"阿丹叫出声来。"不是要搞气垫式机动火箭发射系统吗? 怎么变成那玩意儿啦?"虽然嘴中这么说,但完成自己的任务是雇佣兵的天职,况且这目标变不变,现在也无大碍。大家站起身来,这时间谍的特长发挥出来了。我对他的速度很好奇,人?不可能!来不及多想,"快,大家掩护!"我一挥手,六名轻型步兵在间谍身后形成一个弧圈形,阿丹并没有关掉对讲机,他还在骂骂咧咧的,抗议着指挥官突然改变目标的自私决定。队长没有任何回答,这更让我迷惑了。"不对,队长一定事先知道,那又为什么呢……?"

"轰!"一枚重型炮弹在离我不远处炸开,"什么,这里有'泰坦'?"阿丹叫道。"分散,大家分开,保护穿黑衣的家伙!"我赶紧端起枪下了命令。

"明白!

"明白!"

"明白!"

……

怎么只有三个人的声音? 我靠在一块巨石后面扭头一看,弹坑的直径足有五米!那泰坦一定是加强了装备的!三名新兵甚至一枪没放就被送上了天堂……或者地狱

陷阱!我突然想到,难怪上面交给我们新兵。"阿丹!你听到了吗? 阿丹!"我背上枪,翻过巨石,没命地朝间谍那边跑去。"阿丹!回答我!"

我炸开围墙,被眼前的景象吓呆了——7 架泰坦,正一边随着巨大的振动前进,一边用重炮轰击队长的掩体。好在他们并没有发现我们,队长干得真不错。"不!这都是骗局,我们被耍了。妈的,来吧,泰坦!"那是阿丹的声音,我转过身去,阿丹正抱紧枪向泰坦冲去,愤怒的子弹穿破火焰,漫无目的地散去,即使打中了,最多留下几个斑点。"丹,回来!"我的脑海中幻现阿丹惨死的情景,于是,我不顾一切地向他跑去,心中只有一个念头,救回我的兄弟!

"快回去,你救不了他的!"队长歇斯底里地喊着,"这是命令!"

"如果不是指挥官不把我们的性命放在眼里,丹不会去送死的!"

"回去!这是命令!"

"我不管他妈的什么命令,我要救回丹。你们这些职业军人不会明白的。"我很奇怪队长那些人为什么会如此卖命地为 NOD 工作。我们只是雇佣兵而已,除了钱就是刺激,"我不要命令"。

"上啊,你们——COME ON!上啊,混蛋,拿起你们的武器,FIGHT ME! ……"

粗爆的谩骂声被隆隆炮声淹没,很明显,泰坦已经看见脚下蝗螂般挥舞着武器的小人儿,但它毫不在意地往前迈步,大地也随之震颤。

我与这钢铁巨人近在咫尺。队长放弃了掩体,我怔住了——他不要命了!还好,再坚固的机甲久攻之下也撑不了多久。第一架泰坦坚持不住了,浓烟从机舱的换气孔中冒出……夹着火星。瞬间,泰坦开始爆炸,巨大的支架象拆房子一样塌了下来,爆炸的火焰和气浪足以摧毁周围的有生单位,就连剩下的泰坦也降下重心,暂时停止了进攻势态,但仍然被震得左右摇摆。"丹!",我奋力朝爆炸中心奔去,却突然被来自地下的震动掀翻在地。"地震?!"不,不可能!我赶紧环顾四周,发现队伍中那个黑家伙已经控制了移动式传感器。

正当我不知所措时,队长绕开爆炸区跑过来,一把把我揪起来,"快跑!"

"可是丹还在……"我不会见死不救的。

"他不行了,你只有去送死!再不跑,大家都会被炸成炮灰的,来不及了!"

"这……到底是怎么会事儿?"我毫无目的地飞奔。

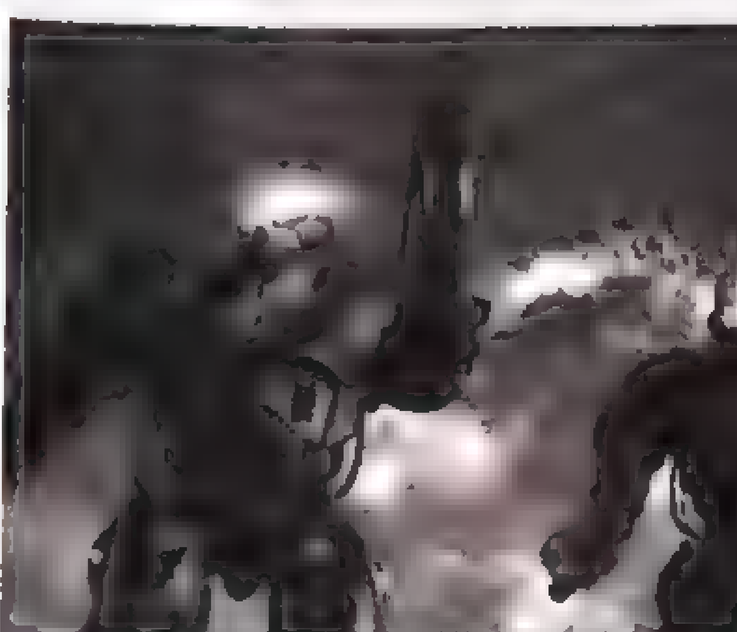
"没时间解释,这是计划之一。我们只是牺牲品……"这时我看到了可怕的一幕,一块碎片几乎以声速飞过来,从队长后脑插入,并不锋利的尖端从右眼与眉间中穿出。我只感到脸上一阵热乎,肌肉开始痉挛。"天哪!丹,你在哪儿?"这时,我看见在 GDI 的发电站、指挥部,以及研究中心的周围地面上,数辆地下装甲 APC 破土而出。数十名工程师从车中涌人 GDI 的建筑物里。我扔下枪,冲进火场,一次又一次呼唤着丹的名字。在倒地的泰坦旁,我发现了他。那是一张烧焦的脸,令人恐怖的是,阿丹脖子上的合金项链已经融化了,而且深深地嵌在那张脸上。我下意识地摸了摸颈上的项链,又看见丹树枝般的双手紧紧地贴在一团废铁上——那是他至死战斗的武器。面对如此场面的我,在脑海中又浮现出想象中的阿丹的惨死——难以至信地相似!



模糊中,透过火焰,我看到工程兵们正在撤退。显然,为了得到新科技,摧毁敌人的研究部门,牺牲一群机枪兵是毫不足惜的。我明白了,为了能让 APC 安全地载着工程兵从地下潜人,我们必需端掉移动式传感器,而指挥官也知道这里有很强的防御力量。

就这样,这场战斗 NOD 以极小的损失,取得了辉煌的胜利,但对我而言,我损失了仅有的一切!这都是兄弟会的错!我不知道该为胜利高兴还是该痛哭。

这时,突然炮声大作,雨点般密集的火力袭击开始了,那是 NOD 火神炮的主力炮击。在我周围无一安全之处,这次我不会,也不可能会逃掉。我死定了!



过了不知多久,我有一种被困在大海里的感觉,任凭波浪的冲击。我又看到了小花园,又看到了阿丹的惨死……这都是他们的错——NOD。朦胧中,我看见一间房屋,右臂一阵阵疼痛,我又晕了过去。而我的意识却清醒地告诉我自己:我还活着!

不知过了多久,我在众目睽睽中醒来,发现右手很不听话,那些人似乎对此很感兴趣,我低头一看,整条右臂已被改造成了机器,上面清楚地印着 GDI－AOO2。在那些狂妄的医生和生化学家的欢呼声中,我开始绝望了,失去了朋友,失去了立场,连的身体也不是自己的了。四周的人开始在第一时间告诉我获救的过程,告诉我是 GDI 给了我第二次生命,我并没有相信他们所说的种种好处,以及 NOD 如此这般的危险。尽管如此,我还是答应了他们。不管事情怎样,我深信,我一身的希望随 NOD 离开了我。虽然雇佣兵叛变,是违背了当初的誓言,但是我无所谓了。我认真想了一晚,终于决定入伙 GDI。

改装的右臂是用来投飞盘的,那是一种很有威力的投掷式炸弹,比手榴弹的威力大数倍,最特别的是,即使没有导航系统,只是利用飞盘的空气动力也能使其做出各种弧线动作。加上生化手臂的精确计算和动力,命中率乃是火箭和手雷所望尘莫及的。对付 NOD 的战斗车辆,简直可以说是克星了。我很惊讶于 GDI 的科技发展到了这种程度。"我会好好利用它的!"我挥动着手臂,试着熟悉新战友,脸上的表情就象手臂一样冷。



过了差不多半小时，我带着新装备走出了观察室，眼前是一座紧张而有序的基地。一队队运输车在供给物资，工程师在检修防御系统。在指挥部不远处有几座电场，这和我以前在NOD里见到的不一样，效率很高，偌大一个城市，所见到的只有几座电厂而已。在基地人口处有几片很大的被围墙圈住的泰伯利亚矿，中间的几棵矿树在不断地喷出矿物质，就是那种植物的结晶引发了世界大战。有几辆收割机在贪婪地吞噬着那有毒的物质，并把它们送到矿物精炼厂提供能量和资源。还有几座我叫不出名字的建筑物，被围墙包得严严实实的，一般人进不去，顶上还闪着红光。在这儿，我看到了很多那个混账指挥官一直想要的资料。我甚至都有点怀疑GDI的人为什么会如此信任我。"哦，那是什么？"只见天上一支飞行中队回来了，不过并不是飞行器，着陆在我身边的是身材比我稍大的士兵。在他们的背上，喷射背包还在冒着气作缓冲喷射。这种机动力非凡的兵种正是NOD引以为荣的号称"移动炮塔"的火神炮的天敌——火神炮并没有对空能力！不过，就以前的战况看来，GDI还没有发现火神炮的弱点，他们在莫名其妙地被击退后，并没能发现是什么在向他们开火，或许他们会认为是地对地导弹吧，不过GDI真正没能发现它的原因，恐怕在这个基地里只有我知道了……"各新兵单位注意，自由活动时间已结束，快到各营地报到，各新兵单位……"头盔中传来召集令。我匆匆回头望了望，加快步伐走进队伍中

每当我在训练时，在飞盘脱手的一瞬间，我会想起那张恐怖的脸 "阿丹，对不起，没能救你……"而这种恐怖却给了我力量，一种无穷的动力。就是因为我太弱小，太感情用事，才造成阿丹的死。当我从恶梦中醒来，我也会对自己说：强大起来！然后让冰冷的月光照在冰冷的脸上。

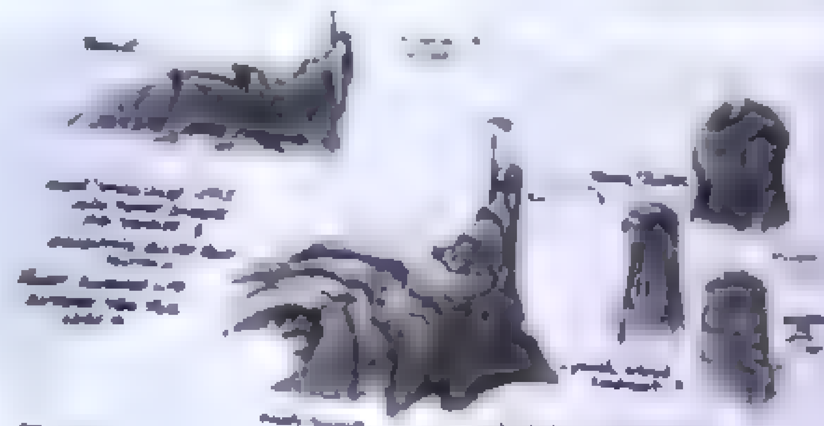
没过多久，听说NOD加强了对这座基地的火力，上面居然下令建造泰坦和一种什么坦克来抵御NOD的进攻。这倒不是说这个基地十分重要，只是GDI不能再被蒙着头挨打了。我也只是从十三号营听说的，而且我对此也并不感兴趣。但这两天大家都比较紧张，直到新的研究大楼建成，我才真正见识了泰坦那家伙的厉害。厚厚的钛装甲，如同寄居蟹耀武扬威的大钳一样的重炮，足以镇住那些小兵们。不过，由我看来，这种巨型机甲真是败笔很多的，至少它对现在的我已构不成什么威胁了，多次战斗经验告诉我该怎样对付各种敌人——无论是NOD，或是GDI。就算它的重炮有非常的威力，但我只听声音就可以避开打击，许多新兵是非常佩服我的，而上面根据我突出的表现改了装备。因此我凭借几次战功，应该说是以前对NOD的熟悉，以及非凡的实力已在营中有了一些声望。我们的阵地在一天天扩张，让那些每天做俯卧撑练身体素质的二等兵们大受鼓舞，而我知道，NOD的发展一点也不比这儿慢，说不定很多新东西我还没见过呢。

GDI在新的整顿中兵力增强了不少，而阵地中的防御力量也大幅增强，萨姆导弹的地下装置增加了很多 据说是GDI在发现外星飞行物后，防御失守，被NOD夺去了大部分外星科技。而且还利用外星科技研制出了"女妖"飞行器，但我从未遭遇过 遇上这种武器的人，也就是传回消息的人，在通话时就被干掉了。那段不完整的视屏通讯公开放映过，我军驾驶员那惊慌的表情让我印象很深，甚至又让我想起了阿丹的最后一幕。而屏幕中那一晃而过的墨绿色的影子更是在军队中引起轩然大波，GDI的指挥官不得不加强了防空力量，可以看到气垫式机动火箭发射系统数量增加了不少。

上面并没有发来什么任务，这两天我也没听到什么NOD的动静。直到有一天，GDI总部研究出了完整的防御体系。我一直对此保持怀疑，他们反复鼓吹任何攻击对这个系统都没有意义，我就更不信了。"这，不可能！"

第二天我就接到了通知，我将带领一只混合编队去探查NOD。

这对我来说是再好不过了。资料上写得很明白，我将带领轻步兵、飞行步兵及泰坦各5个单位，还有与我一样的四名"生化手"，这是我加入GDI后带领的最有攻击力的队伍。根据我以前的经验，这样的队伍数量虽然不多，但很全面，几乎没有什么破绽。虽然，我对基地的全智能机械防御并不放心，但多留下我一个也没什么用



COMPUTER & GAME 攻 略 手 记

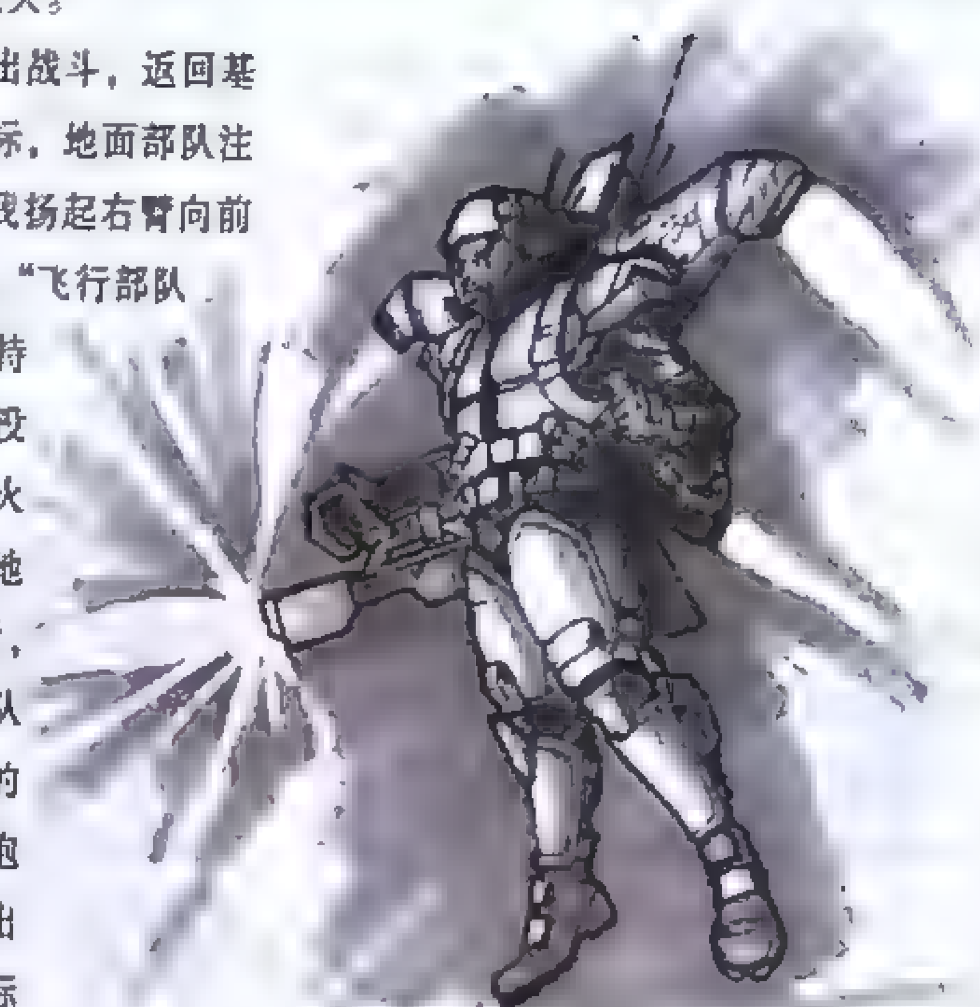


我武装好后带着身边的队伍，用对话机下了命令。大门陷入地下，出了基地，我突然发现一种类似导弹发射井的东西，直径大概有两米。这东西突然让我想起NOD的小型激光炮，当遇敌时，他会突然从地下弹出，打他个措手不及。我走过去敲敲发射井的盖子，"这东西会有用的，但它不是火神炮的对手。"我没有多说什么，带队走了出去。

绕过一片有毒的矿区，记得在上上次任务中，我的队员还未达到目的地便死在了矿里，尸体被迅速分解，只有含了某种金属的部分没有被腐蚀，而现在我身上的装甲对付这点腐蚀力是没问题的。尽管那富含细菌的气体非常致命，不过对机甲部队倒没什么影响。队伍继续前进，飞行步兵报告："前面快接近战区了！"我用头盔中的"眼"检查各处，看见了一片布满弹坑的地面，如同沙漠般的环境。一切现象表明那里发生过大规模的重武器交火，我推测出弹坑大致的直径，知道那出自什么武器。

"各单位分散，保持距离，空中单位准备爆发机动能力。各单位能量武器加载，准备寻找掩体！泰坦队伍减速！"我很小心地观察四周，队伍的前进的速度降低了。突然四处传来了几声闷响，果然不出我料，"机甲部队全面后退！"话音未落，三声巨响从身后传来，耳机中一片嘈杂，回头一看，一架泰坦的重炮差点被打断，浓烟从驾驶室涌出，泰坦1号毁损70%！主发动机断电，主炮全毁，攻击能力全部丧失。

"泰坦1号，全速退出战斗，返回基地！空中部队迅速搜寻目标，地面部队注意，行动加速，注意掩护！"我扬起右臂向前一挥，这种战术我很清楚。"飞行部队掩护！掷盘手们跟着我，保持相互距离。"如果我的估计没错的话前面一定有两三辆火神炮和防空火力。"全体原地待命！飞行中队待我示意后，全力攻击火神炮，其余部队退后保护泰坦。"根据以前的经验，我轻易地避开了主炮的轰击，再根据弹道判定出他们的位置，那么我的目标就是火神炮前面的防空力量。



JUMP JET INFANTRY

我开启头盔里的热感触头，出乎意料的是，这次保护火神炮的并不是一队导弹兵，而是两辆对天对地的攻击摩托，我知道该怎么做了。"轰！"又是一枚重炮在我身边炸开，我赶紧翻身靠在身边的巨石后，但巨大的震动差点让我跌倒。我弯下腰把右手背在身后，转身向左边跑去。刚跑出几步远，又是一声巨响，另一枚炮弹在我身后落下。我刚才所倚靠的巨石被炸成碎片，冲击波一下把我推开数米远，左手一阵痛，原来被划开一条口子。我吸了一口污血，狠狠地啐在地上。我加速跑向攻击摩托，左边那辆好象发现了我，正在转动它的发射筒。我一跃而起，左眼确定目标同时向前挥动右臂，一只载着压缩炸弹的飞盘从手中脱出，划过一道漂亮的弧线飞向炮管的四分之三处。"轰！"就在导弹通过发射筒时，爆炸使其方向改变了，飞弹拖着烟轨呼啸着冲上了天。就是现在！我冲上去加载三只盘，一起掷出并快速向火神炮接近。一连串炮弹在我经过的路上爆炸。我屏住一口气冲到攻击摩托旁——驾驶员早已毙命。又一声巨响后，我赶紧向前一跳，侧身滚下坡，爬起来又冲向剩下的摩托。身后传来强烈的爆炸声，不用回头，我知道攻击摩托已经挂了。早在 NOD基地，我就知道火神炮是无人驾驶！它只会寻找并锁定目标，然后不顾一切地发炮。我冲向最后的一辆攻击摩托，同时打开话机："飞行单位增援，二十秒后攻击！"我给自己，也给"火神"二十秒钟！"轰轰！"身旁又是两声闷响，震得脚都麻了。我丝毫不敢怠慢。十、九……我掷出飞盘跳离"热线"同时心中默数着，六、五……我滚下了山坡，三、二，我爬起来——"轰轰！"听着身后攻击摩托的爆炸声和飞行部队猛烈地攻击声，咧出一个冷笑。



其实这种身手可以做成COMMANDO了，只是我以前曾经是NOD的战士，而他们总是会对此产生偏见。身后火神炮已被飞行步兵炸毁了。至少这一仗我胜了。"继续前行——慢！"我突然感到地面在震动，而且越来越强烈。"泰坦前进，全员保持警惕，注意地下的东西！"我想，这会是什么？土拨鼠？不会！"就在我迷惑的一刹那，我明



显地感到它很快地从我脚下穿过。"啊!那是……啊!"耳机中突然传来叫声,我转身一看,一辆类似坦克的东西,以与它身材很不相称的灵活力,眨眼间钻进地下,地面上留下一个骇人的深坑,而我身后的几名士兵瞬间毙命,几个火人发出撕心裂肺的叫声,扭曲着被火焰包裹着的身体,一个个倒了下去。那一幕从我脑中闪过,"天哪,那是什么!"我想起了那张脸,很久没有体验过的恐惧从脊背往上爬。下意识地装载了一只飞盘。"全员注意,以泰坦为中心,圆形列队,空中部队加强侦察。"我把右手背在背后,看看四周。我突然发现远处有一大片矿区,"他们的反应如此迅速……"那阳光下金属的光泽正在移动,"难到这是 NOD 的大本营?!"我一脚踩了个晃子,身子一个趔趄,那震动突然袭来——"长官!它在你后面!"我仿佛听见那怪兽一声长啸,两个巨大的鼻孔冒着烟。"那是龙!"混乱的思维充斥着我的大脑,我不知所措地站在那里,甚至连逃跑的意识都没有!脑海中不断地浮现出阿丹的皮肤贴在我的脸上……"趴下!"就在我愣在原地时,耳机中一个有力的声音传来,我如同从噩梦中惊醒,一个鱼跃,身后热浪飞速袭来,暴露的皮肤被包围在火焰里。随即我被爆炸引起的冲击波推开,回过头来一看,那钢铁怪物般的残骸冒着浓浓的烟,那东西的正前方,一排巨大的钻头,让我倒抽一口凉气,这种东西简直是士兵的杀手!而且这种东西我从没有见过,最让人害怕的,是不知道是否还有不为人知的危险。我甩了甩手臂,烈焰带来的巨痛这时才感觉到。回过头去,三架泰坦的炮口还绕着消烟。我挥了挥大指拇,"干得好,伙计!"

我正欲归队时,接到了空中单位的报告:"前方出现 NOD 的正规军!重复!前方出现 NOD 的大规模战斗主力!请指示!"

"快,全速撤退!快!飞行部队归队!"我趁着还能在地平线上看见死亡之前,下令撤退。"总部!这里是特混编队 A,我们正遭遇攻击,重复 We are under attack!我是柯中士!请求增援!注意,是敌正规军,请派遣移动式传感器!重复,是敌正规军!"

"柯中士!这里是总部,速回。重复,速回!"

"Yes,Sir!"面对如此强大的敌人,我不会再让战友去送死的。"全员注意!我是柯中士,全员全速撤退,空中部队掩护!"我不知道是否还来得及,因为泰坦的速度太让我担心了!远处依稀可以看见车轮扬起的尘土。该死!眼看泰坦一步一步滞后,而敌人的先锋部队一步一步接近。不行,要快,没有多远了。当我们经过那片泰伯利亚矿时,我下令:"直接通过!不要绕开!"

"什么!你疯了!大家会死的!"

"现在不走肯定死!对直走过去可能还有一丝希望,冲过去!"

敌人的攻击战车和攻击摩托已经接近了,泰坦一步一个脚印,一炮轰掉一辆。但其装甲早已千疮百孔。坚持,再坚持!不行,坚持不了了!"兄弟们,干掉那些轻型车辆!泰坦,放弃战斗,快进基地!"话音一落,士兵们一涌而上,而那些飞弹车对士兵的威胁相对很小,这拼死一搏让 NOD 的士兵大吃一惊。飞弹落在士兵的四周,根本构不成什么伤害,瞬间,两辆飞弹车被击毁了。这时我突然看见,不远处火神炮已经开始展开!"快,大家进入基地!""轰"的一声闷响,"快,离开原地!""啊!"又有两名战士被击成炮灰。一枚炮弹精确地炸开在一辆重伤的泰坦上,这最后面的泰坦已经到了毁损极限,再有一击便会挂掉,"轰,轰,轰!"这次是三炮齐发!完了,这下抵挡不住了。即使进入了基地,也会被轰到!看看基地虽然已进入防御状态,却看不见忙碌在基地中的人员抢造工事的情景。看来那辆泰坦必死无疑了。突然我耳边一阵蜂鸣,那枚炮弹在泰坦上空爆炸。一道道蓝色的火焰从基地周围的圆洞中喷出,照映着我张大的嘴巴和惊愕的脸。美丽的焰火!原来这就是超级防御!"快,进入基地!"身后的飞行士兵赶快回撤,准备飞回基地。正当我准备领头冲回去的时候,头顶上突然冒出一团红色火焰,第一名飞行兵撞上了那道无形的墙,甚至连哼都没有哼一声就化为了灰烬。我停住了,队友都停住了,甚至 NOD 也停住了。面对这堵不时喷出华丽焰火的墙,大家就像是在对面一位神,稍有冒犯便会粉身碎骨!任何妄想逾越它的人都会受到惩罚。这时,两军出现了由一道屏障分开的对峙。看得出来,要形成这种屏障,要消耗大量的能量。NOD 显然也注意到了这一点,在等待着能量耗尽的时机。我看着那步步向我们逼近的机械部队,而身后则是碰也不能碰的力场。绝望油然而生。"编队 A!编队 A!你们将有七秒钟的时间通过火风暴墙回到基地。七秒钟后力场将打开,只有七秒钟的时间通过!开始记时!"

我开始在心中默数,而 NOD 则得寸进尺,一阵蜂鸣,蓝色火焰骤然消失。"快!只有七秒!"我们飞似地逃进去,然后 NOD 也发现了这一机会,一辆寄居坦克冲上来碾死了一名受伤的飞盘兵,但是,瞬间兰色的怒火冲天而起。寄居坦克被冲上半空,击成尘埃和蒸汽组成的气团,那激发的光芒让我感到一阵眩晕,如同祭神一般惶惶。

(未完待续……)

编辑/游骑兵





模拟城市 3000 ——

最佳市长竞选纲要

读 者 问 卷 调 查

1999 · 11

您的参与是对我们最大的支持



个 人 资 料

姓名________ 年龄________ 性别________
地址________________________________
________________________________ 邮编________

读 者 评 刊

1. 本期您最欣赏的文章:________________
2. 本期您最不欣赏的文章:________________
3. 本期您最喜欢的彩页:________________
4. 您最喜欢的 3 个栏目(不限本期):

________,________,________

5. 您不喜欢的 3 个栏目(不限本期):

________,________,________

镜 花 园 投 票

您认为本期最佳作品是:________________

点 将 榜 投 票

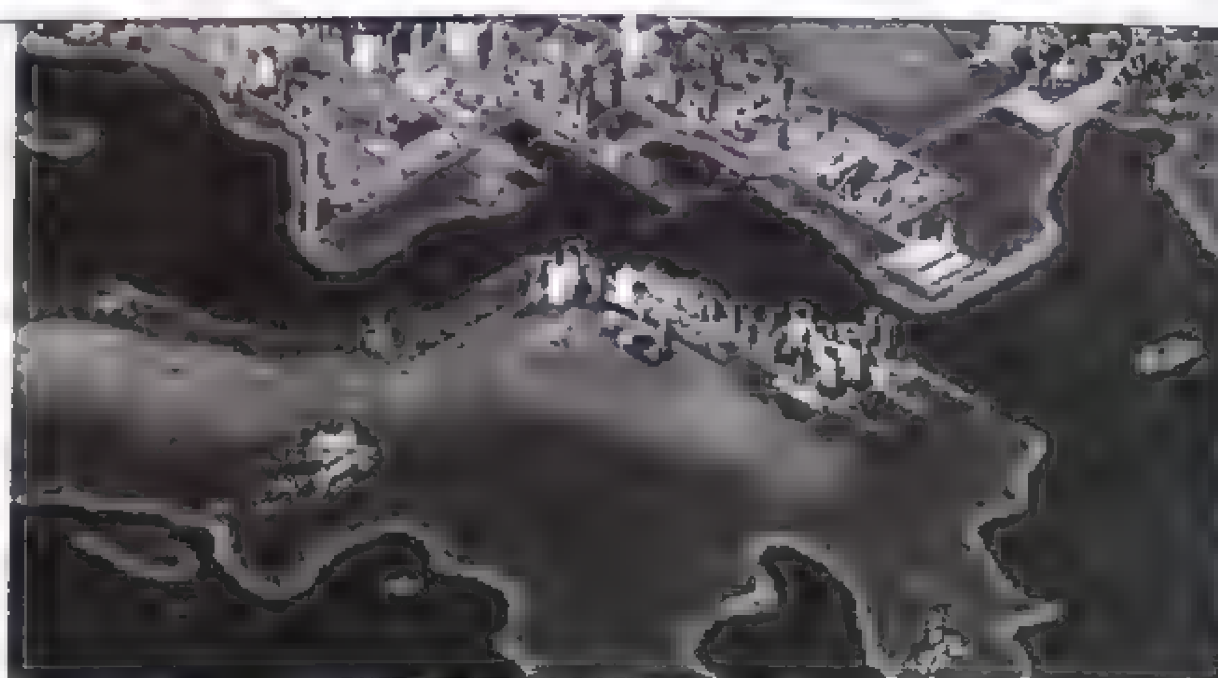
您最喜爱的游戏:1.________________
2.________________
3.________________
4.________________

游 戏 点 评

游戏名称:________________
点评内容:________________
____
____
____
____
____

作品的玩家,在此期限内仍可继续投来更新作品。我们评选的标准不仅是参考问卷答案中您所书写的规划方略,最重要的还是看您的城市存档中真正的实现。

下面,我们就一同来看看来自云南昆明的的赵曦带给我们的最佳市场竞选纲要。



地方,而且工业区和商业区最好靠近港口,而商业区离机场也不要太远。

你如何处理城市的交通问题?

城市出现交通问题,多是因为车辆众多而道路拥挤。因此解决办法便是拓

显地感到它很快地从我脚下穿过。“啊！那是……啊！”耳机中突然传来叫声，我转身一看，一辆类似坦克的东西，以与它身材很不相称的灵活力，眨眼间钻进地下，地面上留下一个骇人的深坑，而我身后的几名士

遭遇攻击，重复 We are under attack！我是柯中士！请求增援！注意，是敌正规军，请派遣移动式传感器！重复，是敌正规军！”

“柯中士！这里是总部，速回。重复，速回！”

爆炸，一道道蓝色的火焰从基地周围的地洞中喷出，照映着我张大的嘴巴和惊骇的脸。美丽的焰火！原来这就是超级防御！“快，进入基地！”身后的飞行士兵赶快回撤，准备飞回基地。正当我准备领头冲回去

广告意见征答

1. 您想通过本刊了解哪些产品的最新市场价格？

☐品牌机　☐硬件　☐外设　☐应用软件

☐多媒体软件　☐游戏软件

2. 您最感兴趣的厂商或代理商是(例举 1 个)：

①游戏类：__________

②应用软件类：__________

③多媒体软件类：__________

④硬件及外设类：__________

3. 本期您最欣赏的广告是：__________

4. 有话要说：__________

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：

100037 北京 813 信箱《问卷调查》收

留言板

欢迎您对明年的杂志提出建议

这时才感觉到。回过头去，三架泰坦的炮口还绕着消烟。我挥了挥大指拇，“干得好，伙计！”

我正欲归队时，接到了空中单位的报告：“前方出现 NOD 的正规军！重复！前方出现 NOD 的大规模战斗主力！请指示！”

“快，全速撤退！快！飞行部队归队！”我趁着还能在地平线上看见死亡之前，下令撤退。“总部！这里是特混编队 A，我们正

掉，“轰，轰，轰！”这次是三炮齐发！完了，这下抵当不住了。即使进入了基地，也会被轰到！看看基地虽然已进入防御状态，却看不见忙碌在基地中的人员抢造工事的情景。看来那辆泰坦必死无疑了。突然我耳边一阵蜂鸣，那枚炮弹在泰坦上空



模拟城市 3000 ——

最佳市长竞选纲要(二)

自从 1999 年 7 月号的《家用电脑与游戏机》上刊登了本刊与新浪网、电子艺界有限公司北京办事处共同举办的“世纪明珠”——《模拟城市 3000》“最佳市长”有奖竞玩活动以来，众多玩家纷纷来电来函询问有关的比赛情况，期间也有很多玩家投来了自己的参赛作品(就是“中国香港”地形上 100 年间的 5 个城市建设进度存档和问卷答案了)。我们很高兴能看到不少玩家在问卷中展示了自己对于城市规划的精妙看法，当然，也有很多玩家百玩不得其法，最终还是无法入门提高。

应许多玩家的要求，我们从这期开始将以较为优秀的参赛作品为蓝本，向大家介绍城市建设的实际经验。同时我们也将参赛投稿的最后日期延长至 1999 年 12 月 31 日，目的是体现真正的世纪比赛的意义，也使大家有更多机会参与到这个意义深远的比赛中来。

为了体现公平合理的竞赛精神，凡是已经寄来竞赛作品的玩家，在此期限内仍可继续投来更新作品，我们评选的标准不仅是参考问卷答案中您所书写的规划方略，最重要的还是看您的城市存档中真正的实现。

下面，我们就一同来看看来自云南昆明的的赵曦带给我们的最佳市场竞选纲要。

请就城市持续发展的要求谈一谈工业区、商业区和居民区的比例和布局。

工业区、商业区和居民区在不同时期应该有不同的比例和布局。对一个新兴城市来说，大力发展工业是发展经济和吸引大量人口的必要条件，这时城市对工业区的需求会很大。而随着工业的发展，对居民区的需求也会相应增长，但此时商业尚处于起步阶段，需求量较小，因此工、商、居民区的比例大概会在 5: 1: 6。

至于三种分区的布局，由于刚开始城市规模较小，因此三种分区会相互邻近，但最好是将工业区布置在离居民区较远的地方，而商业区可分布在居民区之间。

当城市展 30 至 40 年后，这时资金应该会比较宽裕，可以进一步扩大城市规模。此时需要大量人口来发展工业，商业也有进一步发展，所以首先应该将三种分区提高为中高密度，而比例也大致在 3: 1: 4。至于布局，则尽管将工业区向远处迁移。将原市内的工业区转变为居民区或商业区，另找一处距城市较远，而积足够大的区域发展工业（若能与商住区相隔一座山更好），这样可大大减轻对工业对环境的污染，而且不会影响主要城区的地价。

城市发展到 70 至 80 年后，这时的分区应该都以高密度为主，此时城市居民众多，商业必须迅速发展，同时也将带动居民区和工业区的稳步发展，所以三区比例(工、商、居民)也就趋于稳定，大致在 2: 1: 3。这个时候城市必然非常富裕，城市规模也差不多覆盖了整个地图。这时的布局应该是工业区集中在一处或两处离主市区较远的地方，而商业区分布在居民区之间，高楼大厦密密麻麻。

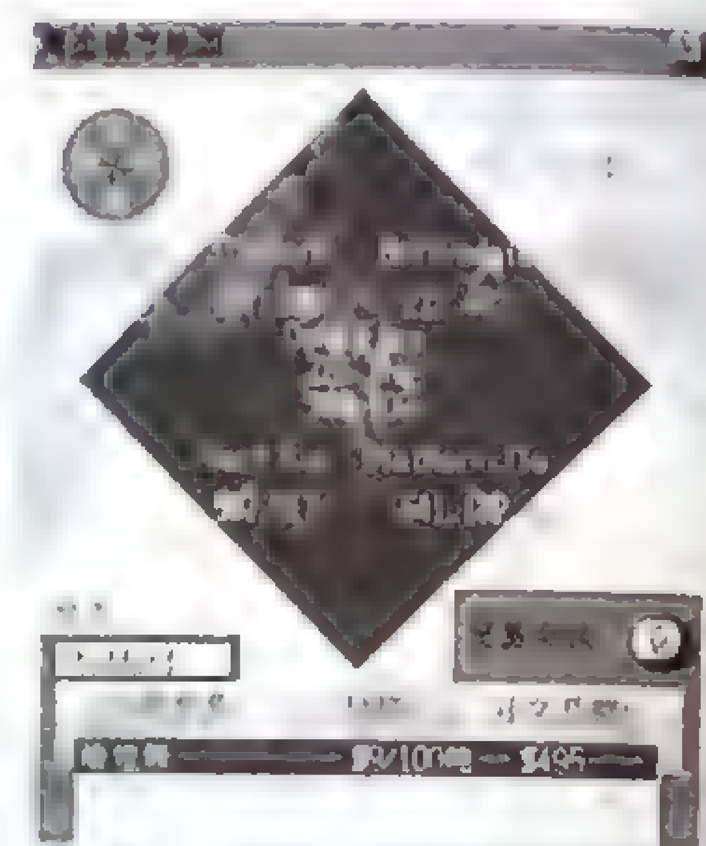


最后再补充一点，工业区最好在交通运输便利的地方，而且工业区和商业区最好靠近港口，而商业区离机场也不要太远。

你如何处理城市的交通问题？

城市出现交通问题，多是因为车辆众多而道路拥挤。因此解决办法便是拓





宽道路和减少路上的车辆。

拓宽道路其实只是缓解交通拥挤的一种办法，并不能根本解决问题。而且这还与城市初期建设的规划有关，规划得好，在后期拓宽道路时就很容易。否则不但要拆很多房子，而且道路也弄得歪歪扭扭。

解决交通问题最好还是要减少上路的车辆，要减少上路的车辆，一是执行法规，像停车罚款之类的，这些法规可以避免因随便停车导致的交通堵塞。二是大力发展公共交通，当人们有了方便快捷的地铁之后，很多人都不会再去开车了

解决工业污染的根本途径是什么？

要根本解决工业污染，就必须解决工业污染源。工业污染源主要是废气、废水和废渣，这些都是早期重工业生产的废物。要减少这些主些废弃物的排放，根本办法便是发展无烟工业，鼓励无污染的高科技企业的发展。首先制定法规，大力扶持高科技企业，限制污染严重的企业的发展，这样就可以把工业引向无污染的高科技新型工业的方向发展。另外工业区也要尽可能远离居民区，且尽量不要将工业区的输水管线同居民区和商业区所使用的输水管线连在一起。

城市地价的高低会有哪些影响？

城市地价的高低首先会影响城市的繁华程度，土地价值越高的地方，越能够建造出豪华的建筑，因此该片地区就会越繁华；其次还会影响到城市对周围城市市民的吸引力，土地价值越高，越能够吸引到众多的人来这个城市居住和购物，发展商业尤其需要很高的地价。



与周边城市的连接及贸易有什么利弊？

与周边城市建立连接可以使其它城市的市民到我们的城市中居住、旅游和发展工商业，同时也可以与周边城市进行贸易。可以说与周边城市建立连接是使城市能够持续发展的必要前提，同时可以不断促进城市经济的发展。在与周边城市建立了连接之后，便可以与那些城市进行交易，在游戏开始时，卖出水电和收购垃圾将为城市带来更多的资金收入，而当你缺少资源或垃圾太多时也可请求邻近城市帮你一把，只要付钱就行。当然进行这些贸易也是有弊端的，当你向周边城市提供资源时，你的城市的资源需求也在增加，当你的剩余资源无法满足出口时，就被视为违约，而你必须支付巨额违约金。其中垃圾交易是最需要谨慎考虑的。如果你出钱买进垃圾那么你的城市将被更多的垃圾污染，这对城市的发展相当不利，因为市民讨厌垃圾。而如果你想出钱去让别人帮你处理垃圾，那么将导致"臭名昭著"，影响你的名誉，因此必须谨慎地对待与周边城市的交易。

编辑/游骑兵



过山车大亨
技巧一家谈

■文/鲁名江

说起来，玩《过山车大亨》的乐趣主要表现在两个地方。一个是在建设过山车的过程中，另一个是在经营管理游乐园的过程中。在这二者之中，笔者相信所有玩过经营管理类游戏的玩家都不会对后者感到陌生，但是对于前者，笔者同样相信不会有几个玩家会感到熟悉。毕竟，大家坐在过山车上飞驰的时候，谁也不会有闲心去想过山车为什么这么好玩，如何才能更加好玩这类问题的。

正因为如此，笔者在第一遍玩《过山车大亨》的时候，建造的过山车全都是利用游戏本身提供的，完成任务则纯粹依靠的是自己玩了无数经营管理类游戏后积累的经验。倒不是不愿意享受建设过山车的乐趣，而是嫌麻烦，想偷个懒（事实是曾经尝试着建过几回，但每次都是因为和自己理想的初衷相差太远，还不等测试就铲掉了）。

第二遍玩《过山车大亨》实际上是为了弥补没有体验到的建造过山车的乐趣。在查阅了无数的资料，进行了无数的尝试之后，终于发现了一些小技巧，所以迫不及待地想把这些技巧介绍给大家。

玩过《过山车大亨》的玩家都知道，所有的游乐设施都有三个基本指数：刺激程度、剧烈程度和恶心程度。这三项指数中，恶心程度是指游乐设施会使人产生呕吐感觉的程度，就不多说了；刺激程度实际上可以理解为吸引人的程度；剧烈程度则是最难平衡的，不能太低，也不能太高。由于过山车也有这三项指数，所以笔者下面详细介绍如何利用这三项指数把过山车建得更加好玩。

增加刺激程度

正如上面所说的，刺激程度实际就是吸引人的程度，所以它是越高越好，但是要想增加一个过山车的刺激程度，并不意味着要在这个过山车中增加多少个大回环，多少个急转弯，或者是多少个急速下降。虽然增多这些设计也可以增加过山车的刺激程度，但是最终效果有限，而且会带来很多的负面效应。正确的办法是……还是先让咱们闭上眼睛想一想，如果自己处身一个游乐场中，怎样的过山车才会给自己的感触最深，才会最大程度的吸引你……咦？怎么睡着了。想出来了没有？好吧，让笔者给点提示，假设当你在一个人工桥上行走的时候，忽然看见一列过山车在自己的脚下呼啸而过，或者是一个夹杂在惊叫声中的急流勇进原木舟在自己的脚下迅速降落，这时你会怎么想？我相信你会迫不及待地跑去乘坐的。《过山车大亨》中的那些小人儿也会如此。所以你应该在过山车最刺激的那一段的附近建一些人行道，或者干脆就像如图 1 所示的那样建个桥在上面，让小游客们在行走时会不自觉地被吸引住。

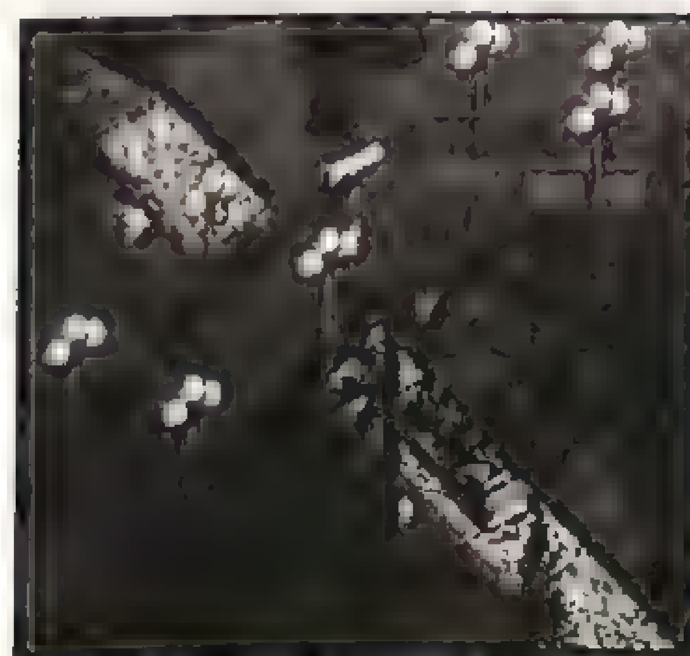


图 1

再例如，可以像图 2 中设计的那样把激流勇进从一个过山车的垂直大回环中间穿过。我相信那些游客在穿过的那一刻一定会因为过山车在自己的周围环绕驰走而忘记身在何处。这种方法不仅可以增加过山车的刺激程度，还可以增加激流勇进的刺激程度，可以说是一举两得呀！类似方法还有很多很多，其实总结起来这个技巧很简单，就是要巧妙地把过山车同地形地势、主题建筑或者是其它游乐设施结合起来。以下是几个能充分表现这种设计思路的实例：



图 2



图 3

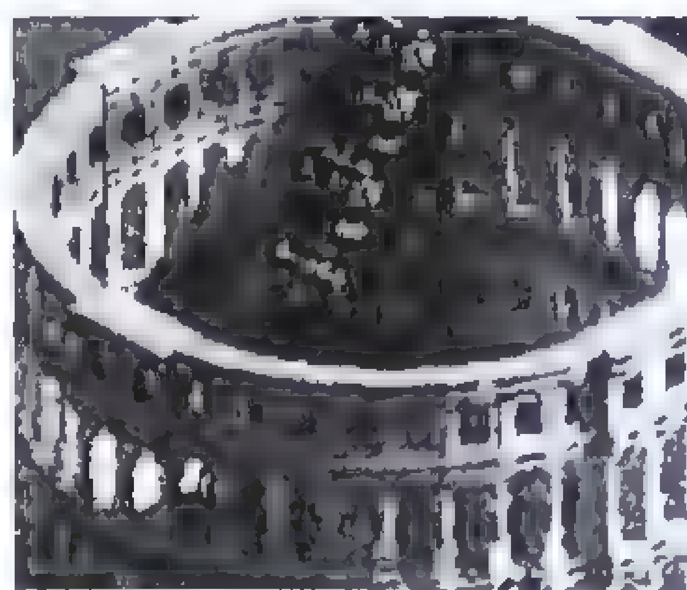


图 4

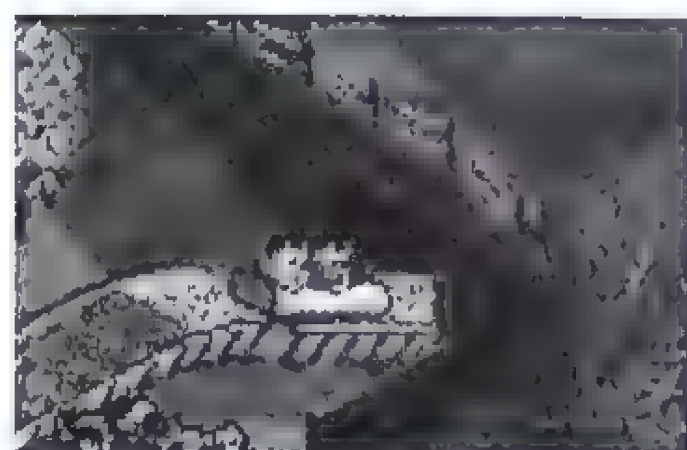


图 5

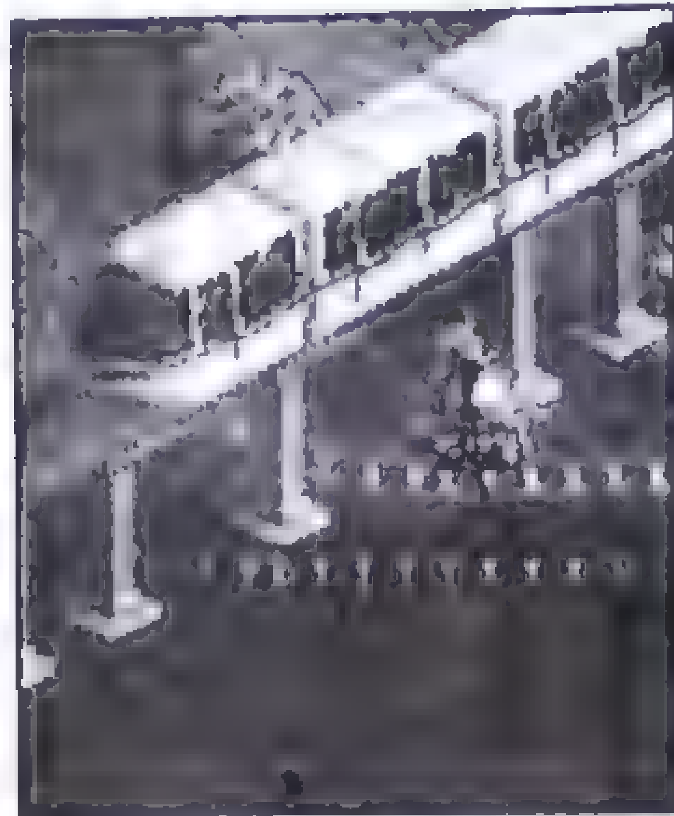


图 6



图 7

图3、4、5利用人们的心理错觉来增加刺激程度。在开阔空间中的一个急速下降，和在狭窄的通道中或者是黑暗的隧道中同样的急速下降给人的感觉绝对是不一样的，我相信大家都能明白其中的差别，也能体会到哪一种情况更能让人感到刺激

利用这种心理错觉的另外一个方法是设计出那种"擦头而过"的感觉。如图6所示，实际上在单轨火车和单轨过山车之间还有很大的空间，但是那些正在坡上滑下的小乘客却不是这样感觉的，这种设计也将会增加刺激程度

最后一点是要把过山车设计得让游客们永远也不知道紧接在后面的是什么，让他们不断地感到惊喜。就像这个图7中所示的疯狂老鼠一样，让小车快速地从黑暗的隧道中钻出，在明亮的阳光下转上180度的弯，然后又迅速地没入黑暗中，这样做都属于技巧，但是技巧却不仅仅限于这些，还需要大家自己去想更多更好的点子。

降低剧烈程度

不要误会，这个标题的意思并不是说剧烈程度越低越好，而是指要把剧烈程度降到一个可以接受的程度，因为过分剧烈的过山车会让人感到害怕，对于这样的过山车人们只会远远地观看。一般来说，剧烈程度超过了10的过山车带给乘客的就只有痛苦了

是什么原因会导致过高的剧烈程度呢？最主要的原因就是设计者在建造过山车时肆意地组合使用各种回环、急转弯和急速下降而产生的垂直或水平离心加速度。估计大家在乘坐过山车的时候都有过这样一种感受，那就是在快速下降和回旋的时候会因为离心力而被紧紧的压在座位上或被推向一边丝毫动不了。实际上现实生活中的过山车产生的离心加速度都不是很高，而且是瞬间的，但即使是这样，时常也会感到难受。想一想游戏中的那些小游客，他们怎么可能承受得了那种肆意设计出来的过山车呢？

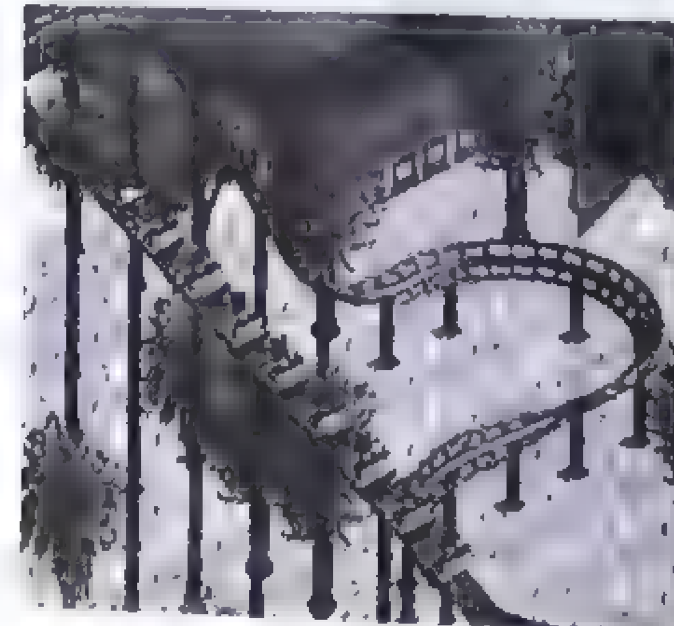


图 8

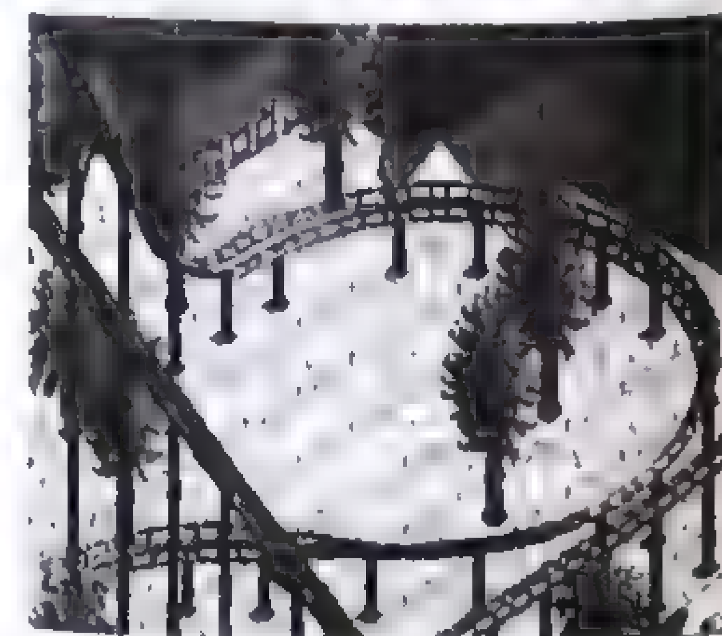


图 9

要想降低剧烈程度，有这么几点是需要注意的：第一是不要在速度极快的时候进行急转弯，尤其是在刚从陡峭的斜坡上滑下来的时候（如图8所示）。高速进入急转弯会产生非常大的水平离心加速度，所以需要在急转弯前降低速度或者干脆把这个转弯变得更加缓和一些（如图9所示），就笔者的经验而言，急转弯主要靠近游乐园边界的时候才会使用。

第二，进入垂直回环或者是倒置式轨道时速度一定不能太快，很多玩家也许会害怕速度慢了过山车会掉下来，但实际上速度只要合适就可以了。道理和第一点差不多，垂直回环实际上也是一种急转弯，高速度会产生更高的离心力。至于解决办法，可以试着把垂直回环建在一个高一点的地方以减缓进入的速度（图10、11为原来的设计，图12、13为更改后的设计）。

第三，过山车列车的长度不能很长，因为过山车的重量是和长度成正比的，越重的列车下落时产生的速度会更快，力量也会更大。要想把过山车的长度调整到一个合适的水平是一件很麻烦的事情，需要不断的调整和测试。

以上三点是最容易犯的毛病，当然还有很多可能会出现的小毛病。当它们出现而你又不确定是过山车的哪一段有毛病时，游戏提供给你的监控过山车运行的实时加速度图就很有用了。通过它你会很容易的找到问题所在的地方。至于怎么才能修改的更好就要靠你自己动脑筋了。

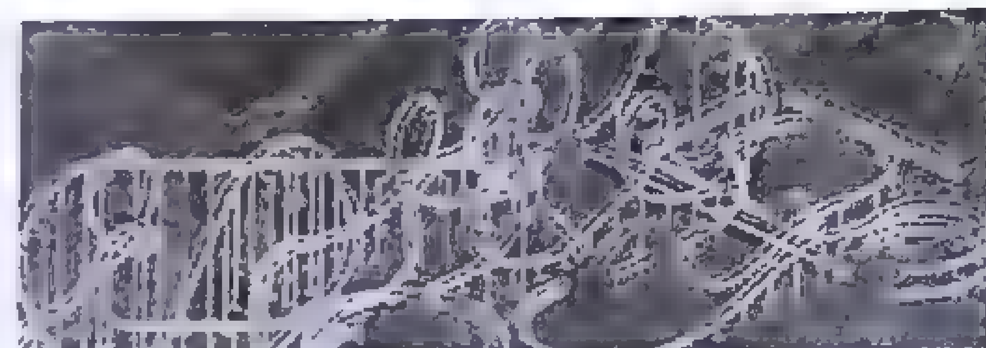


图 14

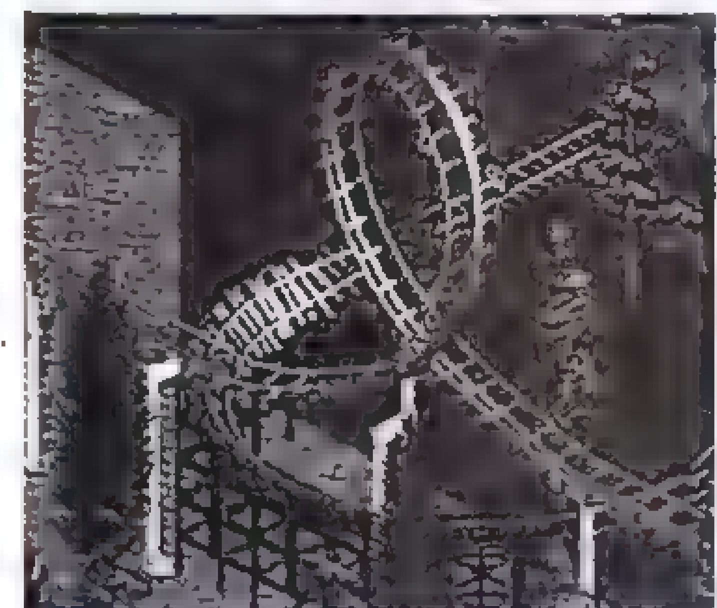


图 10

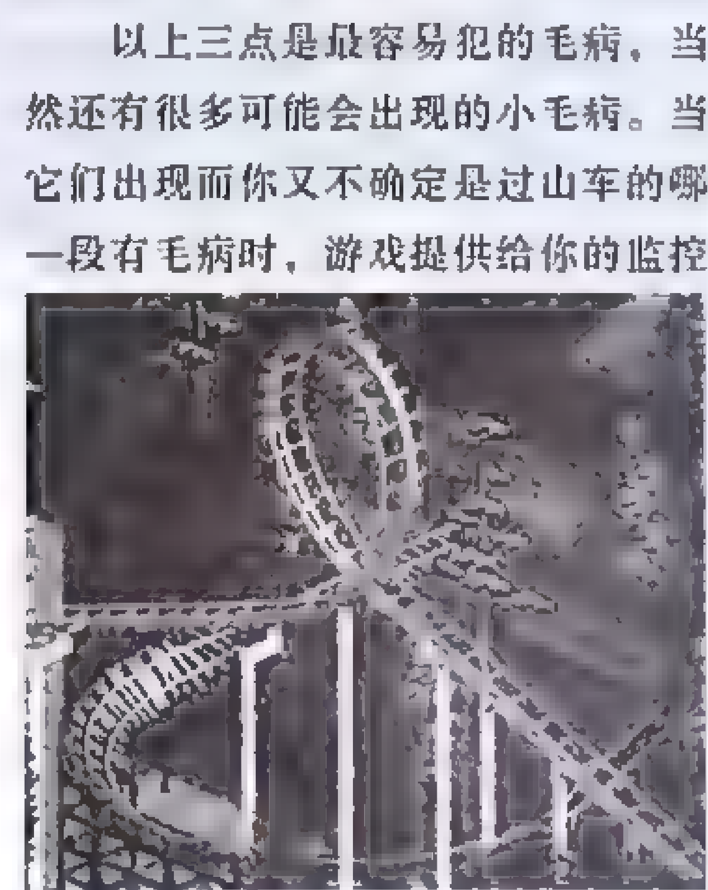


图 12



图 11



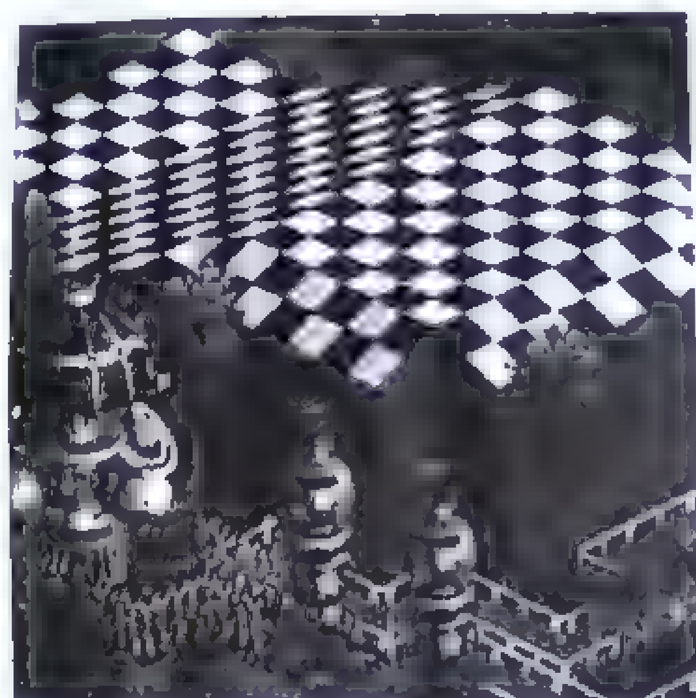
图 13

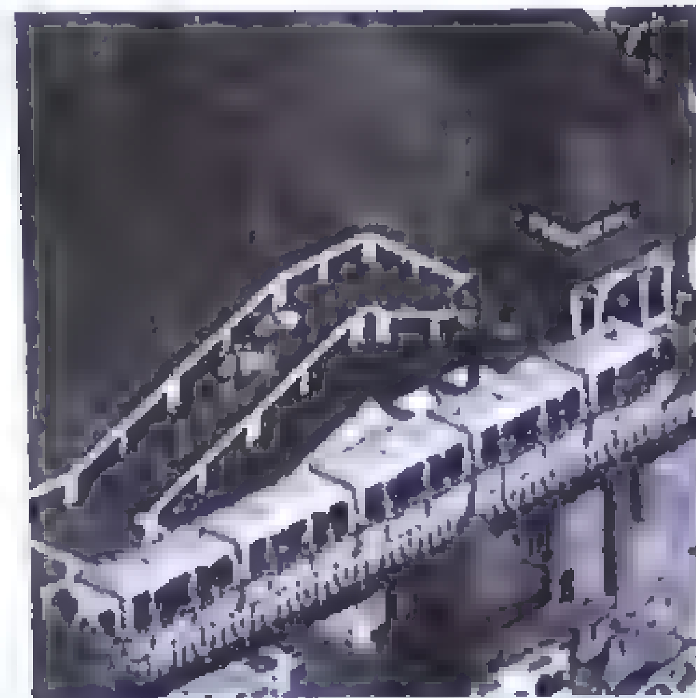
说了这么多的技巧和注意事项，最重要的还是要自己练习。俗话说"熟能生巧"那是一点不假的。而且不要因为害怕剧烈程度增加而不敢使用那些回环、急转弯和陡峭的下滑坡，就像图14中的那个过山车，有无数的陡坡，急转弯和倒置轨道(确切的说有11段倒置的轨道)，但是它的剧烈程度依然低于10。笔者相信大家在亲手设计了大量的过山车后一定会找到更多的窍门和需要注意的问题，一定会设计出比这个更好的过山车。

赚更多的钱

说来说去说了那么多的条条点点，实际上最终的目的就是建造一个更好的过山车以获取更多的利润，再者，要想建立一个大型的、漂亮的过山车，没有足够的钱也是白搭。所以如何在有限的时间里赚取更多的钱也是一个很需要技巧和艺术，当然有时也需要"不择手段"。下面是笔者专门针对《过山车大亨》总结出来的一些挣钱经验：

不知你是否注意到，当老天不作美，下起倾盆大雨的时候，那些有如急流勇进或者过山车之类的刺激性游乐设施就会变得无人问津，但是光顾类似旋转木马或单轨小火车等等的温和游乐设施的游客却是常年不断。所以游乐园里一定不能少那些不怕雨的温和游乐设施，而且象单轨火车之类的还有另


图 15


图 16

外一个用途，那就是可以把乘客们载到游乐院里最吸引人的角落，让他们知道坐完小火车之后应该干什么（呵呵，又是一个一举两得的好办法）。

还有一个一劳永逸的办法，就是如图 16 一样干脆把过山车建在地底下，如果嫌麻烦可以把一部分建在地底下，这不仅会增加刺激度，而且还会使它在倾盆大雨中依旧受欢迎。

笔者在玩《过山车大亨》的时候还发现了一个有趣的现象，那就是激流勇进之类的水上游乐项目永远是排着长长的队伍（似乎下雨天都不例外）。这倒使笔者想起了以前每次去游乐场时看到的情景，时常激流勇进的队伍会排到游乐园的门口。看来老外和咱们一样，爱玩水的习性是不分人种的。鉴于这种情况，就应该把这些受欢迎的水上项目的排队护栏建得尽可能的长，还要用上所有的船，以免排队的乘客等的不耐烦（图 17）。

另外还有一个对于那些包括过山车在内的非常吸引人的游乐设施应当注意的问题，就是这类的游乐设施都应该建在游乐园的最深处，而不要建在游乐园的门口，其道理之一是为了让游客在乘坐他们最喜爱的游乐设施之前能够看到游乐园内所有其它的游乐设施，道理之二是这类非常吸引人的游乐设施建在游乐院门口会导致队伍排的很长，游客们很可能会在看到游乐园的其他部分之前就不高兴了（图 18）。

在建造一个游乐设施的时候还有一个小窍门，那就是把乘客入口建在站台的最后一节，这样游客们就不会在站台上走很长的时间才能坐上游乐设施，列车也会以最快的速度装满人，这是让游乐设施运行效率达到最高的一个办法，呵呵，其实就是以最快的速度挣钱（图 19）。


图 17

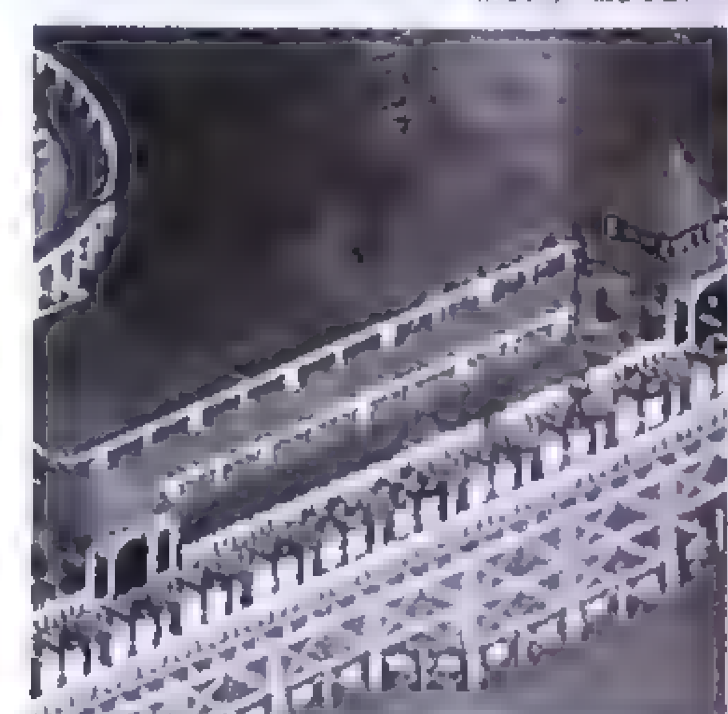

图 18

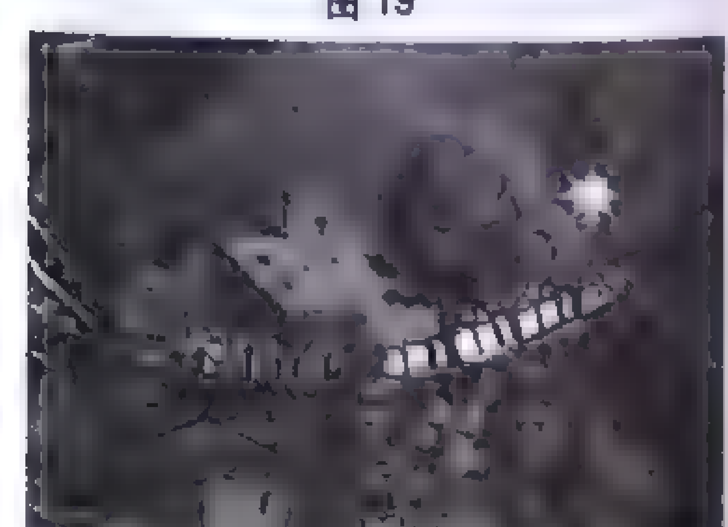
在过山车运行的时候提供车上快照也是一个真正赚钱的方法。提供这项服务的花费是微不足道的，但游客会为这些照片付很多的钱。当然前提是这些放在轨道边的照相机一定要摆在最刺激的地方（图 20）。

最后一点，也是笔者认为有些“不择手段”的方法，那就是在下雨的时候提高雨伞的售价，在烈日当头的时候提高饮料的售价，在刚建好一个游乐设施的时候提高票价，过一段时间再降回来等等。对于这些办法，笔者的建议如果没到揭不开锅的时候，或者是实在闲得无聊，否则不要采用这些办法。因为一但你一段时间以后没有改过来，人们就会怨声载道，继而游乐园的声誉就会下降。

总之，笔者的这些技巧都是为了让大家能够更好的享受到《过山车大亨》中的乐趣，当然也希望大家能够发掘更多的技巧。再会！

编辑/游骑兵


图 19


图 20



帝国时代 II 王者岁月
Age of Empires 2: Age of Kings

游戏中按回车键打开对话输入栏，键入下列字符串并回车即可实现相应功能：

ROCK ON	获得 1000 单位的石头
LUMBERJACK	获得 1000 单位的木头
ROBIN HOOD	获得 1000 单位的金子
CHEESE STEAK JIMMY'S	获得 1000 单位的粮食
MARCO	地图全亮
POLO	消除地图雾影
AEGIS	建筑瞬间建成
NATURAL WONDERS	可控制野生生物
I LOVE THE MONKEY HEAD	获得 VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON	获得一辆眼镜蛇轿车
TO SMITHEREENS	获得一名破坏者
BLACK DEATH	消灭所有敌人
TORPEDO#	杀死对手#(#为数字)
WIMPYWIMPYWIMPY	自杀
RESIGN	任务立即失败
I R WINNER	任务立即获胜

在游戏主执行文件后面加上以下命令行参数（如运行 empire. exe 800)启动游戏可获得以下功能：

800	游戏分辨率设为 800×600
1024	游戏分辨率设为 1024×768
1280	游戏分辨率设为 1280×1024
autompsave	游戏中每 5 分钟自动存盘一次
NoMusic	关闭游戏中的所有音乐
NormalMouse	将自定义的鼠标点击模式换为标准模式
NoSound	关闭游戏中除过场影像之外的所有音效
NoStartup	跳过游戏开始前的所有过场影像
NoTerrainSound	关闭所有场景音效
Mfill	修正某些显示卡上出现的水平线杂讯和局部黑屏问题
Msync	修正某些 SoundBlasterAWE 声卡设置导致死机的问题

[测试:有效 Topgunner 提供 A]

天旋地转:自由空间 II
Descent: Freespace 2

游戏中键入 “www. freespace2. com” (不包括引号)，屏幕上会显示一条 “Cheats activated” 的信息，此后便可按下列组合键实现相应功能：

[~]+[C]	向敌人发送信息
[~]+[K]	消灭锁定的目标
[~]+[I]	刀枪不入
[~]+[O]	切换 Descent 风格的物理模组
[~]+[W]	座机武器弹药无限
[~]+[G]	所有主要任务目标完成
[~]+[R]	为目标发出补充弹药请求
[~]+[9]	向前翻选所有副组武器
[~]+[0]	向前翻选所有主组武器
[~]+[ALT]+[G]	所有奖励任务目标完成
[~]+[ALT]+[K]	座机受损 10%
[~]+[SHIFT]+[C]	切换所有舰船可用的反制手段
[~]+[SHIFT]+[K]	摧毁目标子系统
[~]+[SHIFT]+[I]	切换目标的刀枪不入状态
[~]+[SHIFT]+[W]	所有舰船武器弹药无限
[~]+[SHIFT]+[G]	所有次要任务目标完成
[~]+[SHIFT]+[9]	向后翻选所有副组武器
[~]+[SHIFT]+[0]	向后翻选所有主组武器

注意在激活秘技功能模式之后你将无法进入战役任务中的下一个任务阶段，但有一个解决办法。进入 single missions 中的某个任务并激活无限武器弹药的秘技，然后退出单一任务。此时进入战役任务后你仍拥有无限导弹的能力，在不激活其它秘技的情况下就可以进入后面的任务阶段。

[测试:NA Topgunner 提供 A]

魔法门英雄无敌 III 决战之刃
Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade

游戏中按[TAB]键出现输入提示栏，键入下列字符串并回车即可实现相应功能：

秘 技

nwcquigon	当前指挥的英雄升 1 级
nwcpadme	当前指挥的英雄获得 Archangels
nwcdarthmaul	当前指挥的英雄获得 Black Knights
nwccoruscant	当前指挥的英雄获得所有的建筑
nwcr2d2	当前指挥的英雄获得所有的战斗机械
nwcwatto	当前指挥的英雄获得金钱和资源
nwcpodracer	当前指挥的英雄获得无限移动能力
nwcmidichlorians	当前指挥的英雄获得 999 点 Mana 及所有法术
nwcprophecy	藏宝地图全开
nwcrevealourselves	地形图全开

[测试:NA Topgunner 提供 A]

龙女
Drakan: Order of the Flame

游戏中按[\]键开启对话栏，输入下列字符串并回车开启相应功能：

iamgod	刀枪不入模式
iamgoddess	在最后关卡的刀枪不入模式
smoghead	生命全满
debug on	程序监控模式开启

debug off　　程序监控模式关闭
all weapons　　在程序监控模式中列出所有武器
give ####　　获得上述武器列表中的####武器
gimme ####　　获得指定名称的物品

要想获得无限的药水、火、冰、电的水晶，只需进入物品栏屏幕，从物品栏中拖出一块水晶但别扔到地上，然后退出此画面再返回此画面（例如返回游戏行动状态再进入），此时你会发现多了一块水晶，重复此动作可获得任意数量的水晶

［测试：NA Topgunner 提供 A］

铁血联盟Ⅱ
Jagged Alliance 2

在游戏的战术画面按住［CTRL］不放，同时输入字符串IGUANA即可激活密技模式，然后同时按下以下组合键获得相应的密技功能：

［ALT］+［E］　　显示所有单位及物品
［ALT］+［T］　　传送所有雇佣兵
［ALT］+［O］　　消灭所有敌人
［ALT］+［D］　　所点选的雇佣兵点数重置
［ALT］+［R］　　弹药全满
［ALT］+［W］　　可选择所有物品

档案

［ALT］+［B］　　敌人出现在目前位置
［ALT］+［C］　　平民出现在目前位置
［ALT］+［G］　　新佣兵出现在目前位置
［ALT］+［Y］　　机械人出现在目前位置
［ALT］+［2］　　佣兵变成虫
［ALT］+［4］　　佣兵坐轮椅
［ALT］+［5］　　佣兵变成大虫
［ALT］+［I］　　乱数产生一种武器
［ALT］+［K］　　催泪瓦斯弹在目前位置爆炸
［ALT］+［Q］　　显示屋子内部情况
［ALT］+［1］　　佣兵变成坦克车
［CTRL］+［T］　　所有佣兵被邪恶皇后逮捕
［CTRL］+［H］　　所点选佣兵失去生命值
［CTRL］+［U］　　所点选佣兵恢复生命值
［CTRL］+［O］　　出现一只敌对虫
［CTRL］+［K］　　手榴弹在目前位置爆炸

在Laptop view画面中有以下秘技功能键：

［+］　　金钱加$100000
［-］　　金钱减$10000

在地图画面中有以下功能键：

［CTRL］+［T］传送部队至点选位置（须在路线计划模式中）

［ALT］+鼠标左键点击"GO TO SECTOR"选项：消灭所有敌人

［测试：NA 华哥无敌 提供 A］

大航海时代Ⅳ

游戏中的隐藏宝物地点如下（可直接买到的宝物或遗迹中的宝物不包括，其中N代表北纬，S代表南纬，E代表东经，W代表西经）：

武器类：

漆黑的双刃长剑 N39, E1　　佛诺陶洛斯的大斧 N35, E26
托拉洛克的小刀 N22, W105　　海寇双刃剑 N62, E18
赎罪镇魂剑 N60, E27　　罗恩格林的佩剑 N52, E4
银光双手剑 N68, E16　　斧枪 N64, W15
印度斑斓剑：N30, E18　　红发女海盗的宝剑 N24, W75
忠诚偃月刀 S25, F46　　黄金军刀 S31, E18
勇者的三日月刀 N18, E57　　堕落天使短剑：N22, E59
浴血月牙刀 N16, E41　　勇气宝剑 N1, E120

防具类：

苍兰橡木盾 N43, W4　　卡尔．马提铠甲 N43, E3
图拉战士的头盔 N28, W95　　精灵服装 N15, W61
忍者的黑装束 N34, E136　　救经的铠甲护腿 N33, E130
执铱的铁皮 S15, E46　　深红连环神甲 S4, E39
凉爽的铠衣 S8, E126　　女皇的长袍 N38, E117
卡提姆勇者的盾 N3, E10　　狂徒骑士铠甲 N5, W3
银盔 N21, W17

人物装备品：

魔法的皮手套 N55, F8　　格列高利斯的皇冠：N40, E15
菲狄亚斯的凿子 N38, E20　　赫斯提亚的锅 N32, E22
射穿魔鬼的箭 N58, W6　　古代十字架 N36, E35
赫洛卜洛斯的医学书 N43, E38　　天佑的手镯 N26, W82
战士们的小鹅笛 S4, W35　　阿里斯塔克斯望远镜 N28, E51
世界奇闻集 N1, F104　　狮子牙的锯子 S47, E37
大河星图 N0, E132　　孙子兵法 N30, E120
粉红色的树脂 N39, E127　　不用磨刀的刨子 N51, E141

原产物：

咖啡树 S9, E39　　茶树 N24, E120
肉桂树 N3, E101

女性的渴望：

新罗的金冠 N35, E126　　正仓院的水壶 N34, E135
米罗的维纳斯 N43, E12　　沙金 N15, W85
惊叹的壶 N28, E33

船首像：

处女像 N10, W61　　海豚像 S6, E115
龙像 N7, E117

航海用品：

金黄色猫 N23, E35　　浆鲷的滴汁 N0, E6
赫密士的祈祷 N42, E29

［测试：NA kingdream 提供 A］

编辑／游骑兵

欢迎加盟捷径俱乐部

硬件捷径					
主板	**零售/会员**	创通 64 位(简)	240/235	阿波罗 CL5465 AGP 4M	150/145
华基 BX98	560/550	创通 64 位(精)	320/315	阿波罗 TNT AGP 16M	550/545
V/vplvs	515/510	**3.5 寸软驱**	**零售/会员**	WOODOO2 16M PCI	720/715
达威 TX/VIA	380/375	富士通	130/125	小太阳 1740 8M	335/330
调制解调器	**零售/会员**	帝亚克(TEAC)	140/135	卓越 128X AGP 8M	330/325
阿尔法 56K 外置(CL)	390/385	索尼	145/140	卓越 TNT2 -V AGP 32M	680/675
阿尔法 56K 外置(RW)	500/495	**光驱**	**零售/会员**	卓越 TNT2 -W AGP 32M	780/775
阿尔法 56K 内置(RW)	280/275	源星 40X	455/450	小影霸 128 2X AGP 8M	420/415
SUPER56K 外置	580/475	美达 40X	460/455	小影霸 TNT 16M AGP	595/590
联想 2 代 56K 外	580/475	双飞燕鼠标 2D	30/28	小影霸 TNT2 -M AGP 32M	785/780
声卡	**零售/会员**	手柄 6 键	40/35	小影霸 TNT2-2500 AGP 16M	1100/1090
吉豪 PAR Ⅱ724	150/145	万胜 3.5 寸 10 片装	55/50	小影霸 TNT2-3500 AGP 32M	1780/1770
吉豪 PAR Ⅱ4D	135/130	索尼 3.5 寸 10 片装	55/50	花王 TNT16M AGP	680/675
奥斯卡 719	80/75	微机故障诊断卡	390/375	PCI 女妖 16M	750/745
创通 32 位	230/225	**显卡**	**零售/会员**	中凌女妖 16M PCI	680/675

正版"100"——5 张光盘 100 元，会员 100 元 6 张，邮费 10 元

游戏类	电脑教育类	文化工具类	百科知识
小兵奇兵	编程核心剖析之图形截取篇	超级手绘图库——可爱人物篇	欧美流行音乐
雷曼	编程核心剖析之游戏篇	超级手绘图库——校园篇	魅力兵法(男性篇)(女性篇)(2CD)
星际大战	WIN98一图通	超级手绘图库——精致人物篇	宝石——饰品与鉴定
烈火少林	实战专家 WIN NT4.0	世界百年广告招贴汇编	百家姓——姓氏文化与取名艺术
滑板英雄	热门软件电脑视野 1.3	装饰设计精典酒店(5CD)	玫瑰色的梦幻——白金婚纱摄影
美猴王	热门软件电脑视野 1.4	装饰设计精典住宅(3CD)	周易与现代生活
水浒英雄传(2CD)	Freehand 7.0 设计宝典	装饰设计精典精品店(2CD)	中国军事博物馆
雷曼设计师	Animator 动画特技精解	辉煌	NBA 五十年
火狐狸	Adobe Photoshop5.0 精通篇	中国古代书法	常用中草药

只有捷径会员才能够享受到低价格购买高档软件、游戏的优惠

捷径首次推出 **五折～八折** 会员卡，加盟从速

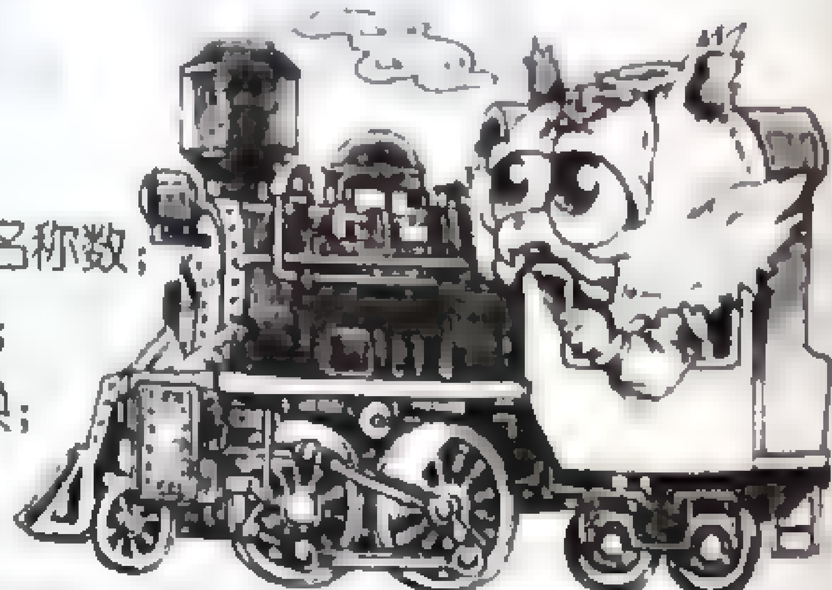
办理时间从 11 月 7 日开始随时欢迎加盟

入会办法：

1、每人只需交 10 元即成为捷径公司的会员，每年会费 10 元；
2、会员不仅可以享受 5～8 折的优惠，而且还可以以 8.5 折购买所有最新上市的游戏；
3、免费为会员提供软硬件的咨询服务；
4、会员免费获得各种正版软件目录及产品的介绍。

邮购办法：

1、在汇款单上详细注明会员号、姓名、地址、邮编、购买软件名称数；
2、会员若在捷径公司有余款可累计在下次汇款时一同使用；
3、若软件在运输过程中有损坏或有质量问题，全部免费调换；
4、软件每套邮费 5 元，特快每套加 30 元邮费；
5、非会员所有软硬件全部为原价；
6、若邮购中有任何问题，请打电话与我们联系，邮购者请您留下电话，以方便我们之间的联系。



邮购地址：北京市 813 信箱捷径电脑公司　电话：68520836

联系人：李文东　邮编：100037

销售地址：北京海淀阜城路 8 号西边平房商学院对面 121 车站旁

捷径电脑公司 ★秋季酬宾★

特别推荐：仙剑奇侠—世纪回顾版　28 元/套

邮费 5 元/套

名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员
最新游戏(预售)		北方密使	89/75	**其它**		桂花宝典	18/16
苍眼之翼+超回做悔	25/25	刘备传	89/75	地球 2140	30/25	游戏之王	28/25
战国美少女 2 春风之章	69/60	少女魔法师(Ⅰ、Ⅱ)	89/75	游戏人生	90/80	WIN95 简装中文版	220/190
新神天雕龙记(3CD)	49/49	雷锋塔(双 CD)	69/55	模拟城市大飙车	149/30	WIN98 简装中文版	350/310
圣少女学院	69/60	风色幻想	69/55	极品飞车Ⅱ	149/30	畅通无阻	128/110
新绝代双骄(4CD)	89/80	天地劫(增强版)	69/60	烽火三国	36/36	万事无忧	120/110
勇者泡泡龙	49/45	攻壳总司令	69/55	魔幻天下	98/30	97 合订本(下)	15/15
自由空间(2CD)	38/38	**电子艺界**		魔法门Ⅶ之女皇万岁	38/38	96 合订本(下)	10/10
足球万岁	50/45	车王争霸Ⅴ	149/129	魔法门Ⅶ(中文版)	158/140	破碎虚空攻略	15/13
大富翁世界之旅	98/90	长弓阿帕奇Ⅱ	159/135	星际争霸+母巢之战	80/50	**特价精品**	
凯撒大帝 3(中文版)	148/130	小鳄闯天关	99/60	铁路大亨Ⅱ(中文)	25/25	雷神之锤Ⅰ+极品飞车Ⅱ	60
虚拟人生	35/35	黑暗王座Ⅲ	198/175	雷霆小组Ⅱ	96/50	摩托英豪+模拟公园	60
幻想水浒传	69/60	模拟城市 3000(中文版)	159/145	魔法门Ⅶ之天堂之令	159/65	摩托英豪+炎龙骑士团Ⅱ	50
航海时代之战潮	140/120	银河飞将Ⅳ(6CD)	238/98	魔法天尊*	110/80	摩托英豪+魔兽争霸Ⅱ	60
斗龙殿	38/38	龙王三国	149/50	战神Ⅲ	148/130	飞狼大战卡曼契+极品飞车Ⅱ	60
机甲特勤组Ⅱ	19/19	无畏战车	149/130	侠客英雄 3	98/55	新蜀山剑侠传	19
失落的大地	148/135	银河飞将Ⅴ(中文版)	238/190	真命天子	48/45	英雄战记	19
横扫千军之王国风云	88/75	上帝也疯狂(中文版)	159/130	阿猫阿狗	120/85	机甲猎人	19
过山车大亨	50/50	绝地风暴Ⅱ	159/100	钢铁雄狮 2	128/110	黄飞鸿	19
罗马街头足球	36/36	极品飞车Ⅱ特别版	159/55	自由与荣耀	85/75	时空特勤组	19
梦幻西餐厅	38/35	野兽与乡巴佬(中文版)	159/70	生死之间Ⅱ	98/60	虎将神兵	19
3D 弹子球:迷失之洲	68/50	98'世界杯决战法兰西	129/110	情人节(双 CD)	88/35	海底英雄	19
烈火文明	85/75	NBA98	149/100	创世纪全集	149/40	烈焰钢狼传	19
星际围攻	148/135	极品飞车 4 之孤注一掷	159/140	美少女梦工厂Ⅲ	98/30	汉堡战争	19
天旋地转Ⅰ、Ⅱ	38/38	NBA99	149/120	富甲天下Ⅱ*	89/50	大银河物语	19
地狱门之除魔守护神	69/60	摩托英豪Ⅱ	149/119	大富翁Ⅳ	120/60	中国武将列传	19
达摩传	39/39	摩托世界锦标赛	149/130	半条命	125/115	轰炸超人	25
FIFA2000	149/140	F15	159/140	君临天下	78/65	霸王迷魂车	30
命令与征服Ⅱ	159/145	米格 29VSF16(二合一)	159/140	噩梦鬼魅	118/50	世界足球 98	30
孔明传	138/125	未来战警	149/135	英雄无敌Ⅲ(中文版)	148/135	龙剑客 2(3CD)	50
主题公园Ⅱ	159/140	长空雄鹰	99/80	皇朝霸业	89/50	将族Ⅲ	30
模拟人生	159/159	地下城守护者Ⅱ(中文)	159/140	心跳回忆+霹雳飙车	176/50	黑暗王朝	30
邪犯杀手	38/38	**第三波**		便利商店	19/19	虎胆神猫	50
杀气冲天	39/39	般若魔界	128/45	家园	148/130	傲气雄鹰 97	30
战国风云(增强版)	28/28	三国志Ⅳ	168/135	云斯顿赛车 99	138/110	摩天大楼	30
军团要塞	69/60	异形追杀令	138/120	英雄无敌Ⅱ	148/60	象棋水浒传	70
大航海时代Ⅳ	248/228	水浒传之天命之誓	118/100	起义 2 之再造帝国	149/120	海底世界	30
博德之门(5CD)	198/180	失落的传说之亚特兰提斯	149/120	陨日	80/40	七英雄语物	40
智冠		异尘余生 2(中文版)	148/130	**工具类**		时空游侠	30
幻世录	69/60'	大航海时代外传	128/120	VRV 杀毒套装(特价)	260/100	猎杀潜航	30
风云	69/55	古文明霸王传	98/55	KV300	230/150	红线飙车	30
岳飞传	49/45	装甲指挥官Ⅱ	148/130	瑞星世纪版杀毒软件	230/150	极速天龙	40
欢乐大航海	69/60	凡尔赛之宫廷疑云	128/40	随心所欲	140/120	诺瓦风暴	50
三国群英Ⅱ	69/55	龙剑客Ⅱ(3CD)	148/55	即时汉化(标准版)	100/50	极道枭雄Ⅰ	30
神奇传说	69/55	工人物语Ⅲ	148/120	开天辟地	128/110	大富翁疯狂模拟战	30
金庸群侠传	69/55	神偷	148/135	电脑急救专家	38/38	玫瑰纹身	30
人间道	49/45	梦幻战士	128/40	东方不败	80/68	摩托英豪	30
神雕侠侣(95 版)	69/55	剑魂	148/55	东方快车 2000	48/48	天煞地球反击战(双 CD)	40
破碎虚空(4CD)	49/45	**新天地互动多媒体**		WPS2000 家用版	98/80	极道枭雄Ⅱ	30
唐伯虎	69/55	使命召唤(中文版)	50/45	金山词霸Ⅲ*	48/45	魔空霸传	35
校园水浒传	69/55	银翼杀手(白金版 6CD)	168/158	守护者外传+杂志	25/25	梦游美国	25
魔法军团	69/55	魔法师传奇(中文版)	50/45	游戏攻略大王+光盘	25/20	超级赛艇	30
新世纪福音战士(4CD)	129/120	战地 2100	80/70	盟军敢死队攻略附光盘	35/35	英雄无敌 1	19
恐龙动物园	49/45	沙丘 2000	149/100	古墓丽影攻略+光盘	40/35	黎明之帖	19
杨家将	49/45	黑暗王座Ⅱ	198/160	沙丘 2000 攻略	35/35	深海猎鲨	30
深入地心	69/55	古墓丽影Ⅲ	148/120	千禧游戏龙之樱花飞舞	38/38	绝地风暴 1(终极版)	30
水浒传之梁山好汉	69/55	古墓丽影Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ	188/175	三维立体鼠标垫	15/15	命运与征服(金版双 CD)	40
时空道标	69/55	盟军敢死队(中文版)	148/120	中国共享软件	28/25	新世纪兴亡史	30
星际争霸+星际争霸之母巢之战+霹雳飙车+大富翁 4+心跳回忆+世纪战略							180
三合一:魔法门Ⅶ+仙剑 98+七年战争			99	四合一:三界谕Ⅱ+古文明霸王传+海底游侠+剑魂			128
五合一:魔法门Ⅶ+心跳回忆+美少女梦工厂Ⅲ+生死之间Ⅱ+东方不败					180	PCDIY 自己动手(双 CD)	38

捷径教育软件专栏

名称	零售价/会员价	名称	零售价/会员价
小学奥林匹克竞赛(7CD)	188/160	平面美术设计金典(5CD+书)	99/80
树人教育 98 版软件小学(6CD)	198/180	中国电脑教育报 99 年第 1 期	28/28
树人教育 98 版软件中学(6CD)	198/180	树人新世纪版初一篇	78/60
树人教育 98 版软件高中(6CD)	198/180	树人新世纪版初二篇	78/60
树人数学Ⅱ小学奥林匹克第一集	68/50	树人新世纪版初一及升学篇	78/60
树人数学Ⅱ小学奥林匹克第二集	78/60	龙文听霸	110/95
初中思维能力大全(5CD+书)	99/80	树人小学奥林匹克题库	28/28
三维动画设计金典(5CD+书)	99/80	万智牌初级版套牌	96/90
树人新世纪版小学第一集	78/60	万智牌初级版补充包	22/22
树人新世纪版小学第二集	78/60	万智牌中级版第五版	99/90
树人数学—奥林匹克初中版(3CD)	68/50	万智牌中级版补充包	29/29
树人数学Ⅱ小学奥林匹克第四集(2CD)	78/60	万智牌高级版克撒传	99/99
万智牌中级版补充包	29/29	万智牌高级版初充包	29/29

笑傲江湖演义(六) www.xajh.com

★ 请注意：本游戏内容不涉及政治、[illegible]、[illegible]、色情等严肃话题，请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏。

★ 另外，本站点拒绝中小学生访问



九月笑傲江湖抗倭记事：

在经过了屈辱的八月之后，二十大门派的首脑们再次在聚闲庄聚会，商量精诚团结、一致抗倭的严肃话题。各门派首脑麾下弟子也都聚集在聚闲庄附近，准备听候振奋人心的消息。与会者之间态度颇为友好，很顺利地达成了“九月抗倭”计划。消息传出，二十大门派的弟子顿时欢声雷动，一时间竟然震翻了附近摩天崖顶的酱油加工厂；晃动了唐家堡大厅里的“唐门”大牌匾；吓跑了栖息在迷踪林三百多年的老乌龟；搞晕了正在终南后山采蜜的无数玉蜂。看来，这正是人心所向，不可逆转。

在随后的战斗中，两万七千多名抗倭义士有组织地对外来侵略者进行了毫不留情的打击：击毙小鬼子两百名，鬼子小队长五十名，鬼子中队长二十名，鬼子大队长八名；击毙汉奸四百三十九名，劝降三百二十四名；击毙流窜浪人四千六百八十六名；消灭狗腿子、狼狗不计其数。

重大的胜利背后，当然有烈士们的鲜血染过的痕迹：共有一千二百三十四名英勇的侠客在九月的抗倭斗争中壮烈牺牲…………

九月的江湖，是血染的江湖，是斗争的江湖，是抗倭胜利的江湖！

九月笑傲江湖大侠传奇：

天山。白雪皑皑，月色如水，流星闪耀。月明风清，清水滴露，山岫含烟。如梦一般的天山风光陶醉了在场的每一个人。

天池内。张灯结彩。绿腰明眸皓齿，凤冠霞帔，太极锦衣秀面，神采飞扬。

一拜天，二拜地，三拜亲朋。又是一段江湖姻缘成就。欢笑声爆发而出，人们举杯庆祝，觥筹交错。这是一个月夜，月色娇好，温柔的夜，象是在诉说着一个凄美的故事，可能所有好的故事都带有一点残忍

所以在这个故事中偏偏出现了这种人：他们自己不能得到的幸福也不允许别人得到，他们大多会在彻底失败的时候变成困兽，少林的那几个和尚就是一例。零一、零二、零三、零四、零五、零六、零七。他们同属于一个组织，学的虽然是少林功夫，但早已不是佛家弟子。他们已经占据了黑木崖作为逍遥窟，人称少林七魔。今天，他们此行天山的目的就是一泄心中的怨气

喜气洋洋的天池突然静了下来，大家都感觉到了肃杀之意。门外，七个杀气腾腾的人。他们一言不发，只是出手伤人，一路血光暴现，死人无数。一道乌光射向绿腰，绿腰头戴凤冠不及闪避。刹那间太极怒火上涌，心胸欲裂，一掠而至，厉声道：“淫贼！”零一突地仰面长笑，笑声穿金裂石，直冲耳膜！只见绿腰在笑声中缓缓倒地，脸色苍白。太极后退三步，强咽了一口血，只见绿腰面色苍白得没有一点血色，美的清丽脱俗，仿佛从来没有食过人间烟火一般。在这一刹那，太极发现绿腰的美丽美的不但可以传神，而且可以传世。太极相信极美丽之后就是极痛苦，他望着绿腰的眼睛渐渐失去了神采，终于昏死了过去。

在座众人大怒。“接招吧，淫贼！”代表官方的大内锦衣卫高手奥图一咬牙，手中的剑朝零一刺去。只见零七嘿嘿冽肉一笑，手中的刀也快速舞动着迎了上去。一时间，只见刀剑碰击之处星星点点，流光飞舞，美丽异常！一招既过，即静。——对峙！招对招！终于，奥图萎然倒地。

原本喜气洋洋而现在变得极其恐怖的大厅中，人还是很多，却已没有了人声。少林七魔再次凶狠地打量了一下大厅中恐惧的人群，最后目光落在了不知死活的太极身上：“要是还有小命，就到黑木崖来找我们吧。”

………………

人间一天，网上一年。

一年后，一身黑衣、脖子上系着红丝巾的太极单枪匹马上了黑木崖，那红丝巾正是他和绿腰定情的信物。太极找到了少林七魔，虽然将其中的零二和零六刺伤，但自己也被七魔刺了一百零八刀。这是七魔的规矩，他们活捉到一个人后，绝对不肯痛痛快快地一刀杀死，一定要刺一百零八刀，让他慢慢地死。而太极却硬咬着牙挨了下来，因为他不想死，他要报仇。

太极的身子象是铁打的，胆子也象是铁打的。因为第二年他又上了黑木崖，又找到了这七个恶僧。这次，他重伤了其中的四个。而他自己又挨了一百零八刀，七魔的出手当然更重，但他还是挨了下来。据后来看到他的人说，他挨过这一百零八刀之后，身上已经没有完整的地方，流的血足够将黑木崖山顶的石头全部染红。

这正是七魔的规矩，他们若是刺这个人一百零八刀，就不能少刺一刀，而且第一百零八刀一定要和第一刀同样轻重，他们从来也没想过一个人挨过一百零八刀后还能活着，还有胆子敢去找他们报仇。而这一次，太极绝对是个例外。

第三年，太极又去了黑木崖，又挨了一百零八刀。只不过这次他已伤了七魔中的五人。那时这件事已经轰动了全江湖，已经有很多人专程赶到黑木崖看热闹。因为大家全知道太极受了多么大的罪，忍受了多么大的痛苦，谁都不忍令他功亏一篑，所以当七魔的最后一刀刺下去，太极还没有死的时候，每个人都不禁发出了欢呼。

第四年，七魔也找了很多帮手上山，但就连他们自己的朋友，都不禁对太极生出了佩服之心。太极向七魔动手的时候，竟没有一个人帮他们的忙。等太极将最后的一个恶僧杀了时，黑木崖上欢声雷动，据说十里以外都能听到。而就在这个时刻，太极却只是默然地看了看欢呼的人群，然后深情地凝视了一下脖子上的红丝巾，突然纵身一跳，从黑木崖顶直坠了下去，从此离开了这个给他带来无限欢乐和悲伤的江湖…………

笑傲江湖虾虾心声：

题目《致日月神教1640号侠客灵剑》

作者：片片枫叶红

谢谢你，真的要好好的谢谢你！如果不是你今天早上的这一剑，也许直到现在，我还沉迷在自我的漩涡中，不能自拔……

真心真意的谢谢你，谢谢你让我明白了一个江湖中至上的真理：只有最强者才能生存！是生存还是死亡？没人能告诉我答案，连我自己都不能……

这是一个属于强者的时代，这是一个属于强者的江湖，没有弱小者半点的生存机会……因为他们不配……不配生存在这个网络虚拟的世界当中，不配生存在这个属于最强者的时代。

要怪，也只能怪我自己，怪我自己为什么如此的不争气？怪我自己为什么多次被杀之后却毫无进步？怪我自己居然还把你看作一个真正的侠客，认为你跟在我后面只是一种巧合罢了。

现在，我才知道：原来自己是这样的愚蠢，这样的不堪一击！现在，我才真正的体会到：什么叫"哀其不幸，怒其不争！"也许，当年的鲁迅先生，看着那些愚弱的国民，心中正有着和我现在相同的感受吧……。

这本来不该成为江湖中的一幕……可它毕竟发生了，就在我的身上……就在我刚开始和你"谆谆教诲"的时候——剑，倚天剑，却没有半分的犹豫，刺进了一个正在满怀希望，等待友谊来临的笨蛋身上。血，鲜红的血。喷洒而出。不知道为什么：当时的我只剩下苦笑，没有愤怒，好象这一切的一切本该在意料之中的一样……只是，我没有想到，你会这么快的下手，这么快……快得也许你自己都还没有明白过来，因为，在你身上，这已经成为习惯……

我不知道你杀我是否还有其他什么外在因素，我现在也不想去渴望了解什么。现在的我，只有继续积蓄力量，力求在不久的将来，让你也倒在我的剑下……和今天的我一样！

剑，杀人的剑，不只是日月神教才有。桃花岛的剑仍然锋利，仍然如你的一样——嗜血……只是我们的剑意中还有一丝的仁义存在……这——也许正是我们的可悲之处……但这也极有可能是我们赢得赞誉之所在……也许这恰是你的可悲之处……

请记住：无论在什么时候，无论在什么地方，都有这样一柄剑是永远在等着你的，你的血终将会在我手中之剑扬起时，绽放出人世间最为凄美的花朵……请记住我，记住已经在我心中扬起的复仇之剑!!!

九月笑傲江湖盛况：

九月的江湖发展的声势确实惊人。自会员制推出后，玩家们反响极大，一个月内上百封会员申请让制作笑傲江湖游戏的“乐斗士小猪”们受宠若惊，一方面是衷心感谢各位热心玩家的支持，另一方面也深感到给玩家们提供更优质服务的责任重大。是呀！前途是光明的，道路也是艰苦的。

到了金秋的九月，笑傲江湖主页的分站已经开到了第九家，整个江湖的门派建设已经初具规模。这个月开张的分站分别有：

日月神教主页：陈峰，http://home.2friend.com/Beer/chen/

全真教主页：阿洋多，http://363.jy.js.cn/only_one/

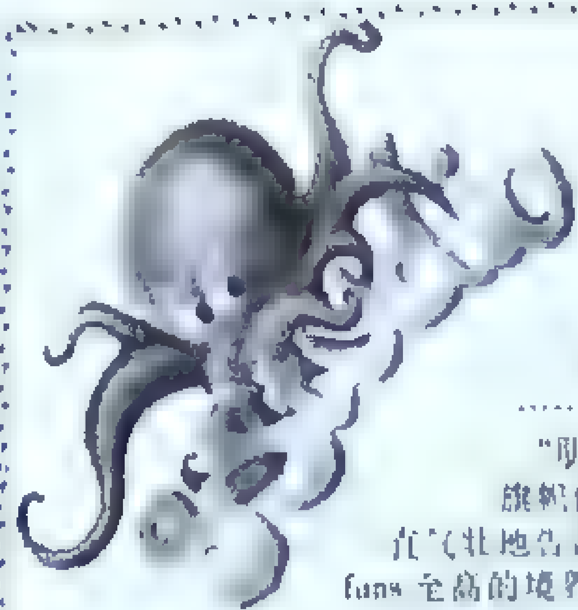
大理段氏主页：堕落天使，http://dali.game2000.net/

注：本文中人物名称均为游戏中玩家所扮演角色的姓名。

游戏巫师：MINDI

★ 游戏巫师热线 story@www.xajh.com

★其他精彩内容请浏览网页 http://www.xajh.com



Game Home——together!

[illegible]

自从[illegible]——Game Home，[illegible]

[illegible]Funs[illegible]

[illegible]中国人[illegible]

[illegible]

[illegible]

……

"朋友，有[illegible]" [illegible]歌词表达了我们的真诚心愿 Game Home——together! 这是我们共同的地方[illegible]Game 大旗，[illegible]打开我们的PC，[illegible]Game[illegible]一种文化，玩出一种[illegible]这才是每一个 Game fans 全高的境界

Game Home——Together! Just do!

为我们祝福!

——出土文物

情仇难了江湖怨

有一点动心

红红火火的十月过后，一切又都恢复了往日的平和。

一场秋霜之后，西山的枫叶开始红了，象二八少女的羞涩，满山遍野绽放着青春。天越来越高，也越来越蓝，象从水中浸过似得透明。难得北方的暖秋，阳光象儿时母亲的温柔抚摸……

厌倦了读书，也厌倦了挣钱，那份百无聊赖中的孤独和寂寞，只有午夜不眠的灯光相知，轻轻地打开我的PC，轻轻地操纵着鼠标，轻轻地走进我的童话中，细细品味别意的人生……

一个从开满桃花的小村中走出的少年，仗剑复仇，浪迹江湖，他有一把一剑封喉的剑，一腔家破人亡的怒火，一双略显木讷却杀气逼人的双眸和一缕如何也掩藏不住、割舍不了的儿女情丝。这是一个已很久远的江湖故事，讲述了一段喋血人生快意恩仇的传说。

复仇是他人生的目标，杀与被杀是他无奈的选择，蒙面闯镖局，大闹绿林会，血溅天宁寺，独战白云观，决胜卢沟桥，误入尚书府……江北绿林总舵主狂龙、其拜把兄弟金虎、少林拳房第二教头元啸、边关大将王化贞、武当掌门元清……一段段江湖恩怨，一场场血雨腥风。

你要在西大街结交丐帮乞丐老四，他会告诉你有关灵蛇剑的秘密；你帮天坛二老斗败南洋富商会获得火焰剑；如果能促成白云观清风道长与国手过文年的对弈，你还可以拥有步光刀。西便门外的家伙计的一次意外却锻造了火之魂宝刀，而传说中的可怕武器"杀气"更是江湖豪杰梦寐以求的武器。至于一本本秘笈，一本本拳谱，无不通过繁杂的江湖秘访获得，串联着丰富的民俗、民风、民谣，一幅巨大的历史画面绝对可以让你忘我投入……

这样一款游戏，我有一点动心。

——京都G侠

焦点访谈

1、好游戏的标准一定是耐玩性：即时战斗方式，六十多种、[illegible]多个敌人，刀、剑、弓、毒药、火药、绳索，外加暗器、面具，血溅江湖，快意人生。不说惊天动地，至少也是天昏地暗。

2、好游戏一定要有文化内涵：取材于传统江湖故事，力图再现明末之民风、民俗，复杂的历史背景、宏大的故事框架，宛如一幅历史画卷。

3、好游戏一定要有故事性：曲折的情节、鲜明的人物、复杂的心态，强调融入感，强调 Role—play，让你柔情似水，侠肝义胆，玩过之后荡气回肠。

4、精美的画面，特色的音乐必不可少：无论是小村桃花，还是宫廷大殿，无不丝丝入扣，精美极致，而若隐若现的民乐丝竹，仿佛低吟浅唱，画龙点睛。

实话实说

1、片头动画制作与游戏画面相比还略显粗糙，有待完善，但瑕不掩玉。

2、整体策划，场景等与国外高水平制作仍有差距，但其浓郁的民族风格却也别树一帜。

3、主线明快、直接，分支则恢宏博大，需从千丝万缕的线索中寻找答案，恐怕会急倒一些性急如火的玩家。

玫瑰有约

征订：《杀气冲天》全面征订。即时体验版：30元（含邮费），请直接汇款至百事隆泰公司。

征集：全面征集《杀气冲天》大结局，入围者大奖恭候。

征稿：对本栏目指点迷津，一经采用，特设酷奖。

征兵：身高体壮、文武双全，为 Game 江湖高手，分账形式可洽商。

杀气争锋天地惊

请详细填写下表寄回，我们将以抽奖方式，每月选定5位幸运者，赠送一套《杀气冲天》，获奖名单见下期本栏目。

姓名		职业		年龄		邮编	
电话		E－mail		地址			

1、请问《杀气冲天》属于什么类型的游戏？

2、您一般通过什么渠道购买游戏？您觉得邮购直销是否可行？

3、您对我们的意见和建议。



北京百事隆泰科技有限公司 发行
E－mail. Bestlong@yeah. net
邮购地址：北京2417信箱21分箱233房间
电话：(010)68745157. 68744400－8233
邮政编码：100081 收款人：闫巍
欢迎查询：www. 8 Studio. com. cn

杀气冲天

39元 全面上市

[illegible]，[illegible]，天下大乱

[illegible]，为了复仇，他浪迹江湖，在杀人与被杀过程中承受着淋漓和无奈，直到有一天，他心爱的女人失踪，一切都彻底改变了……

玩真的！
全部场景，取材实景，3D技术制作。

玩狠的！
真刀真枪地玩命，你死我活。

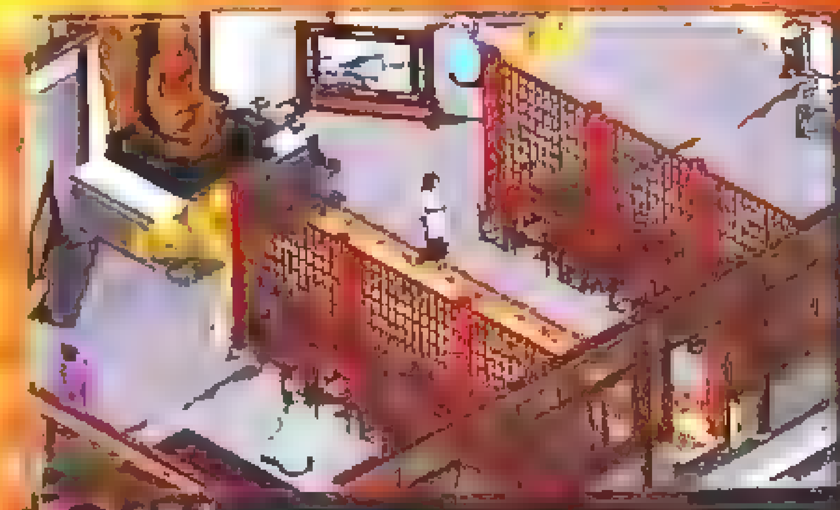
玩阴的！
打不过就跑，明的不行来暗的，面具、暗器一显身手。

玩俗的！
民俗、民风、民谣尽显古都风情。

真诚回馈玩家

1 凡现在预定产品，即时体验版 元，请直接汇款百事隆泰公司。

2 全面征求玩家结局设计，入围者将有惊喜收获。





北京百事隆泰科技有限公司 发行
地址：北京海淀区白石桥路31号 E-mail:Bestlong@yeah.net
邮购地址：北京2417信箱21分箱233房
电话：(010) 68745157、68744400-8233
邮政编码：100081 收款人：闫巍
八爪鱼工作室 制作 欢迎查询：http://WWW.8 Studio.com.cn

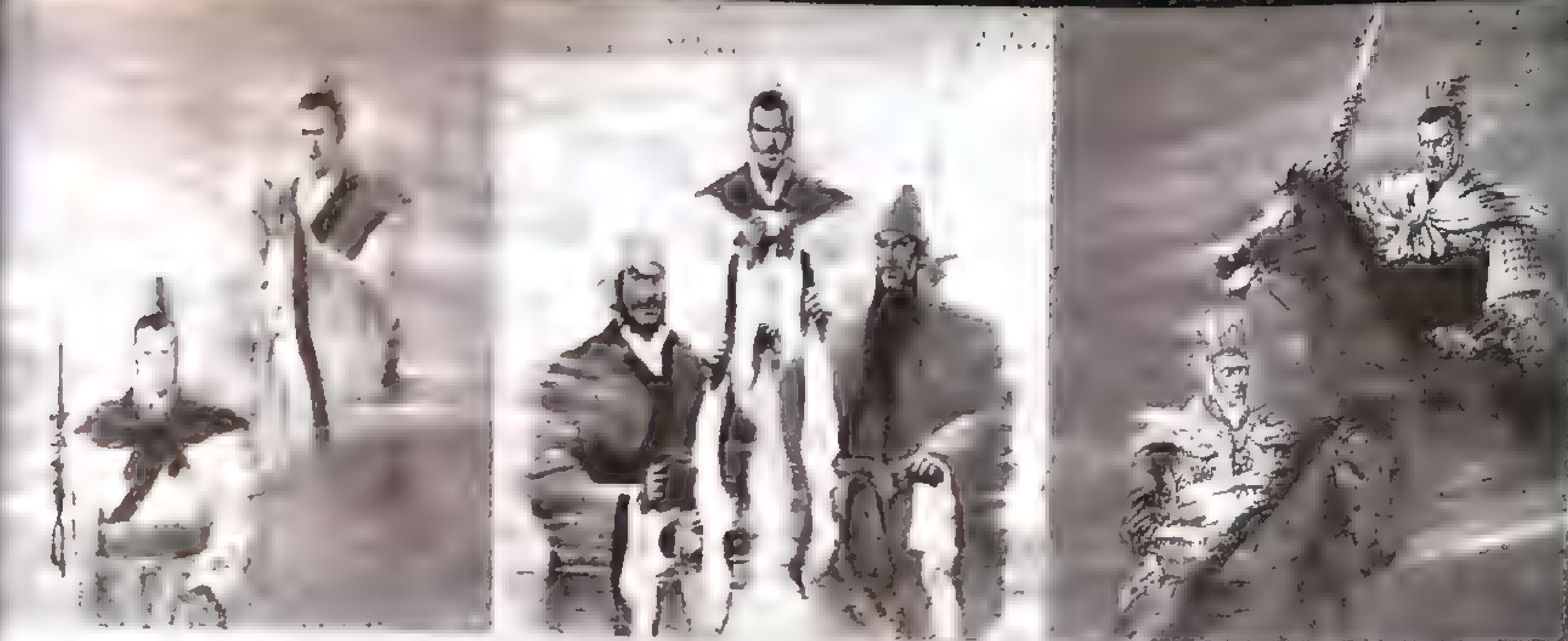
十一月必令您的豪情
值得怀念的开山之作

三国志
风云再起

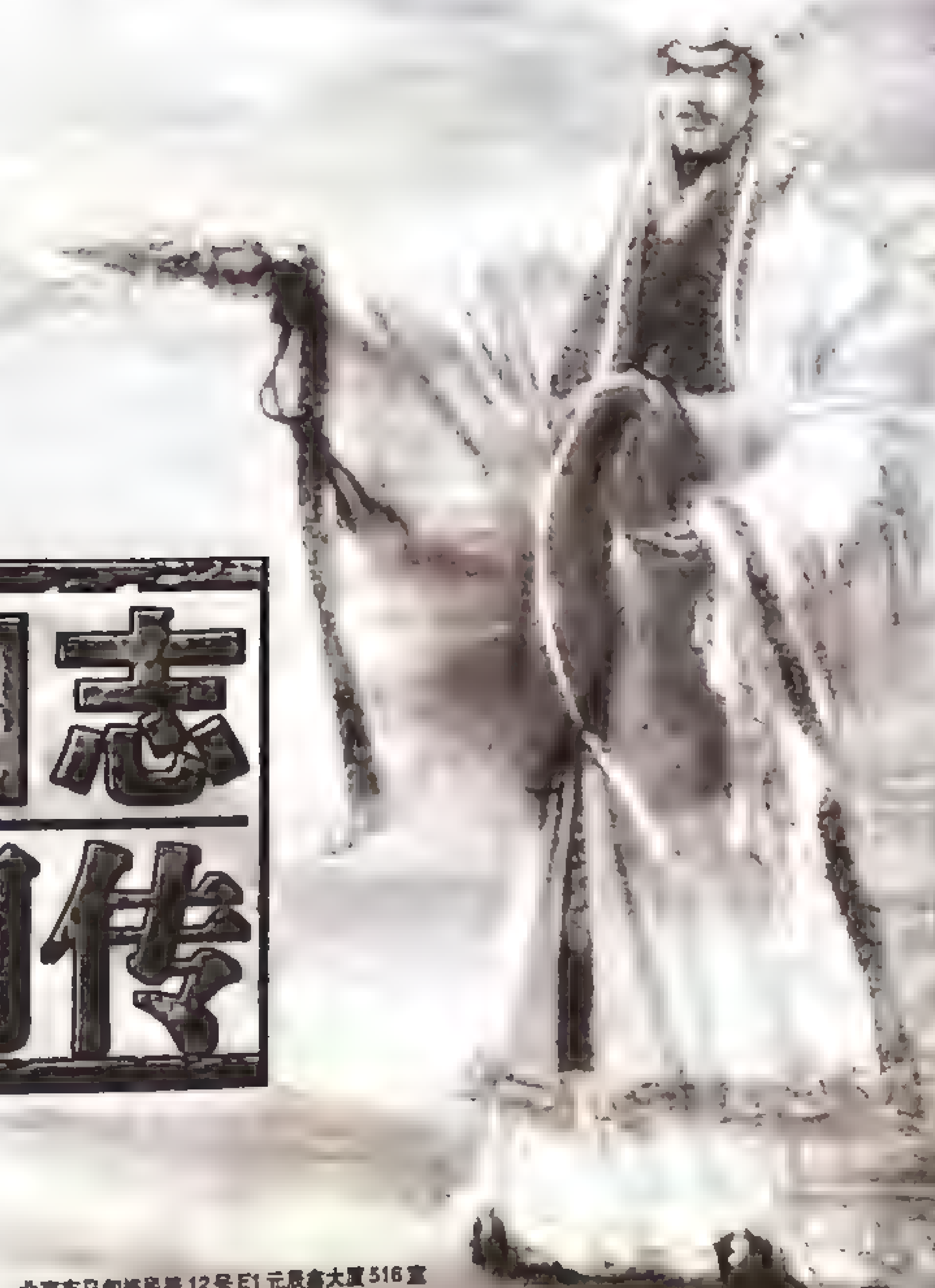


KOEI 第3波

地址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室 (100029) 电话：(010)62023122 传真：(010)62368776 E-mail: acerwp@public...
上海办事处 地址：中国上海钦江路333号39楼5层 (200233) 电话：(021)64954723 传真：(021)64954464



金秋挥军上市 必令君心大振



三国志 孔明传

第3波

北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室
电话：(010) 62023122 传真：(010) 62368776 E-mail acerwp@public...
中国上海钦江路333号39号楼5层 200233
电话：(021) 64954723 传真：(021) 64954464
每周五晚 21:30-22:00 第三波与您相约1026千赫“动心游戏”

KOEI

欢迎播打 292 信息服务电话

梦想剧场—极品版
29286194

2号键　红玫瑰情怀
5号键　梦想人生
6号键　假期恋爱故事
8号键　心跳的回忆

爱情大魔咒
29286238

格格金曲点听送
格格测试大觉悟
格格追踪探秘闻
格格续篇过把瘾

卡通世界
29287018

2号键　灌篮高手系列
3号键　美少女战士
5号键　乱马1/2
8号键　小鬼当家
9号键　机器猫

电玩之家
29286190

1号键　石器时代
2号键　玩具兵大战—丛林历险
3号键　最终幻想—音乐版
4号键　生化危机
5号键　魔法门—英雄无敌

顶级娱乐网吧
29286195

2号键　星际争霸
4号键　仲魏武士列传
5号键　三国志

娱乐老爷
29286191

1号键　仙剑奇侠传—侠骨柔情
2号键　99格斗王—拳皇
3号键　还珠格格
4号键　超级街霸II
5号键　铁甲风暴—血染黄沙
6号键　魔法门—天堂之令
7号键　大富翁环游世界
8号键　神雕侠侣(喜剧版)
9号键　宠物小精灵—电话宠物版

卡通精品基地
29286232

1号键　宝莲灯
2号键　神探柯南
3号键　大话西游
4号键　樱花大战
5号键　卡通集中营
6号键　鹿鼎记

青春沸点
29287706

卡拉OK恋歌房
29289877

BP机点歌台—空中一线牵
29289800

本台对私宅用户月限费30元，公费电话月限费280元。
人工咨询电话：29288160。

特别策划　信息家电　网络与家庭　实用大拼盘　购物中心　阿烈玩游戏

《家用电脑世界》数字化生活的一切！

主管部门：中华人民共和国信息产业部
主办单位：信息产业部电子科技情报研究所
承　　办：中国计算机世界出版服务公司（家用电脑世界）杂志社

家用电脑世界
HomePC World

我们的报道范围将涵盖家用电脑、家庭联网的实用技术和实用产品以及电脑娱乐等读者最感兴趣的内容，突出刊物的实用性、知识性、趣味性和前瞻性。

订阅2000年全年的杂志将有机会获得如下大礼

1. 免费获得每季度报社赠送的超值随刊光盘
2. 免费开设INTERNET上网帐户＋永久E-mail信箱＋10小时免费上网时间（目前已在10个城市开设）
3. 获得《家用电脑世界》读者俱乐部会员资格，享受多种增值服务

http://www.homepcw.com.cn　每期定价：8元人民币　全年定价：96元

出刊日期　每月5日　邮发代号　2—198　地址　北京市石景山区鲁谷路35号11层　100040　电话　010　68624771

千典游戏龙光盘版第四辑



狂版再现　火爆上市
28元/套3CD＋精彩导读
加配大量动漫同人小说

游戏无限
●幻想西游记，金智塔10月09日发布的最新游戏试玩，单独的大场景相对独立的故事，妖魔洞和N个妖魔鬼怪给玩家猎扁
●三角洲特种部队II正式官方试玩版
●NBA2000试玩版　●Odium憎恶试玩版

电玩音乐
●棒球英豪-像彩虹般邂逅　●棒球英豪-若没有你
●棒球英豪-南风，夏之少女　●棒球英豪-孩之梦
●棒球英豪-两人一起回家吧　●棒球英豪-玲音
●棒球英豪-彩虹般的满垒全垒打
●篮球飞人-直到世界终结
●篮球飞人-捕捉瞬间的光辉
●篮球飞人-任谁都不能左右我
●篮球飞人-想大声说我爱你
●幽幽白书微笑的爆弹　●MACROSS小姐
●彼氏彼女的故事-天使的约定　●龙猫主题歌
●岁月童话-爱是花，你是种子　●小小女神
●梦幻街少女主题歌　●圣剑传说开场歌
●女警逮捕令开场曲　●女警逮捕令插曲
●美少女合体机器人　●水色时代开场曲
●高达08小队结尾曲　●超人学园II尾曲
●星球大战主曲　●口袋怪物主题曲
……等30首PS/TV音乐主题

休闲一刻
●叮铛战机　●天鼠大战　●赚钱秘诀　●食人花
●蚂蚁铺路　●躲避石头　●感觉测验　●炸弹人
●魔板游戏　●逻辑游戏　●烈火永生　●三色棋
●对付大胖子　●休闲三节舞　●煮酒论英雄
●爱的回忆II心跳回忆式恋爱游戏　●华林五子棋
●雷电III中文版　……等20套游戏休闲小品

通关不败
●C&C2修改器，无数金钱、无数电力、瞬间建造瞬间特殊武器、跳关等　●C&C2分辨率设置器
●C&C2项目修改器　●C&C2编辑器
●C&C2GDI全部关卡存盘　●C&C2nod最后一关存盘
●生化危机II男主角修改器
●生化危机II女主角修改器
●暗黑之石修改器　●暗黑之石人物属性编辑器
●极品飞车IV高速欺骗模式工具　●龙女终结存档
●天旋地转3官方编辑器　●家园无限金钱修改器
●文明II时间检验编辑器　●地狱骇客修改器
●魔法师传奇中文版全部关卡完美存档
●幻想水浒传天才存档　●破碎虚空超级作弊密码
●圣眼之翼最终存档　●天使同盟各关进度存档
●家园HUSHAN舰队存档　●新绝代双娇最终存档
●烈火文明修改器　……等30套编辑器修改器

补来补去
●C&C2的1.13升级补丁　●C&C2的1.08版免CD补丁
●C&C2连线补丁　●星际争霸之母巢之战1.06补丁
●帝国时代II正式版汉化补丁　●家园的1.03补丁
●波斯王子3D补丁　●波斯王子3D1.1补丁
●机甲战士3的1.2 补丁　●机甲战士3免CD补丁
●龙女免CD补丁　●彩虹六号2免CD补丁
●梦幻西餐厅II免CD补丁　●极品飞车IV免CD补丁
●战地2100 1.08补丁　●系统震撼2多人游戏补丁
●决战朝鲜最新1.04补丁　●部落-星群的1.9补丁
●人在江湖1.01C补丁　●横扫千军之王国2.0补丁
●横扫千军之王国汉化补丁　……等25套补丁

攻壳机动队
●最新音频显示插件集合，动画/漫画/游戏/风景等各类skin等……

电玩陆海空PLAY
●GameIce 终极版，和整人专家2000同样好用的游戏修改器功能齐全　●EA游戏图形查看编辑器
●对眼神功，制作自己的三维立体画　●校园游侠
●游戏娃虫1.09版　●最终幻想8动画查看器
●游戏菜单软件　●网络创世纪帮助字典
●恋爱物语II精美桌面　●魔兽争霸III最新桌面
●机器猫屏幕保护　●虚拟人生屏幕保护程序
●美丽的小鸟在你的屏幕上飞来飞去抓鱼
●南瓜小子，在你屏幕上飞来飞去　●屏幕开关
●豪杰超级DVD　●WinDVD播放器最新1.285完全版
●PowerDVD2.09工程版，支持DVD、VCD的软解压
●cafee Viruscan防毒软件4.02简体中文特别版
●kill 98 杀毒软件最新10月升级版版
●MediaRing Talk99 中文直拨通6.5版网络电话
●DirectX7.0图象加速工具中文版正式版
……等30套玩家必备工具

千典动画城
●机动战士—高达08小队精彩超长片段欣赏(TV)
●DNA 2 精彩超长动画片段欣赏(TV)
●浪客剑心精彩超长动画片段欣赏(TV)
●少女革命精彩超长动画片段欣赏(TV)
●银英传精彩超长动画片段欣赏(TV)
●罗德岛战记骑士英雄传开场动画欣赏(TV)
●金田少年事件簿开场动画欣赏(TV)
●快乐蒸汽侦探团动画欣赏(TV)
●暗黑破坏神情节动画欣赏(TV)
●守护兽召唤动画(TV)　●少女革命情节动(TV)
●卒业MTV动画欣赏(TV)　●卒业II动画欣赏(TV)
●卒业V圣罗MTV动画(TV)　●不可思意动画(TV)
●ZZ高达片头动画(TV)　●X高达片头动画(TV)
●08高达片头动画(TV)　●V高达片头动画(TV)
●0083高达片头动画欣赏(TV)
●C&c2影版演示动画(PC)　●恐龙危机动画(PS)
●生化危机3演示动画(PS)　●异度装甲动画(PS)
●龙骑士传说宣传动画欣赏(PS)　……等

其它版块/玩转驱动：最新超频工具、显卡升级更新程序！
卡通园地：壁纸"酷"中又一大量富精美动漫图片！
梦幻模拟器：录入各种模拟器软件的最新版本！

需详细目录请直接访问
http: //jalansun.share.hr.hl.cn

诚征各地书商、新华书店软件专卖店批发零售代理

联系人：刘铁军　手机13904653375全天候

哈尔滨新月计算机技术开发公司全国总发行

北京主力分销商
●连邦软件连锁　电话62628618
●大众软件连锁　电话65266244
●四方全国连锁　电话62631228
●正普连锁销售　电话82615801
●万众合力　电话62510135
●圣比尔　电话62552749
●京里仁　电话62615307
●京树人　电话62624713

其它地区代理商
●昆明黑马　电话5191804
●无锡好友　电话2740707
●武汉利君　电话82774106
●苏州沧浪精华　电话7246529
●天津IPC　电话27216215
●武汉鼎天　电话83648727
●南京新高　电话3371783
●太原和生　电话7234490
●杭州南北　电话8073048
●西安恒信　电话2246679
●郑州杜征　电话3852314
●贵阳兄弟　电话5894210
●南宁奥讯　电话2621521
●厦门南瓜　电话2098439
●哈尔滨中艺电脑城微硬电子　13904608550
●哈尔滨教化电子城金牌丽人　电话6229152

图书商发行渠道
●华文图书北京发行部—电话65060008-263
●襄樊甜梦达科技书刊　电话3539231
●蒙古呼和浩特GAME书店　电话4934326
●无锡惠通书店　电话5022444
●沧州时代书社　电话3034544
●鞍山三味书屋　电话2218341
●天津金秋书店　电话27420227
●哈尔滨金北方　电话6258031
●宁波今日书店　电话7248229
●新疆华顺书店　电话2849854

邮购地址：哈尔滨南岗区革新街169号远达大厦8508室
咨询电话：0451-2667350转403　霍中华
咨询时间：早8:30至16:30其他时间传真应答
传真电话：0451-2667350转507

新月公司　邮购组收　(150001)
技术指导：贾志勇 / 辉石 / 李旭/
出货查询：萧明
EMAIL：crescent@mail.hr.hl.cn

雷曼2 系列活动之

《家用电脑与游戏机》"雷曼"造型设计比赛

1. 来稿要求在"雷曼"原形基础上进行发挥创造，不和原作雷同，又能看出与原作的渊源，必须为彩色造型作品，2D，3D均可。要求内容积极向上，符合国家有关法令，法规。

2. 参赛作品可以用手绘打底，但其它工作必须用电脑完成，可以使用各种2D/3D电脑软件。投稿者不能抄袭，剽窃他人作品，作品版权归原作者所有，本刊和UBI公司保留对所有参赛作品的编辑，改动，出版权利。

3. 投稿方式：PC或MAC格式磁盘，CDR，MO，电子函件或彩色打印稿。打印作品如因输出质量影响作品质量，将以输出结果为准。3D造型请渲染成GIF，JPG，TGA等通用格式，可以采用WINZIP等通用压缩格式。投稿同时请附带作品说明，使用软件和作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址。所有来稿概不退还。

4. 本活动举办时间是从1999年11月至1999年12月31日，以邮戳为准。作品请寄：北京813信箱《家用电脑与游戏机》编辑部(请在信封上注明"比赛"字样)，邮编：100051 电子函件地址：fcgm@fcgm.com.cn

5. 获奖名单将刊登在2000年2月刊的《家电》上，优秀作品将选入《家电》光盘中。

本次活动奖品由UBI提供

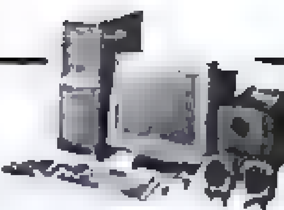
一等奖一名：法国进口Guillemot扫描仪一台

二等奖五名：UBI年底大热门游戏《雷曼2》和《麻烦大了》各一套

三等奖十名：雷曼时尚运动背包一个

Ubi Soft





尖端100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gindex.html]

符号说明：* 新上榜 ^名次上升 - 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2版 {reg} 注册版

另　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

1999年10月20日第42周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	2^	42	1	Baldur's Gate {!}	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
2	5^	20	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟Ⅱ
3	1	35	1	Alpha Centauri {!}	Firaxis/Electronic Arts	半人马座
4	4	33	1	Heroes of Might and Magic 3 {!}	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅲ
5	3	7	3	Command And Conquer (Tiberian Sun)	Electronic Arts	泰伯利亚之日
6	8^	9	6	System Shock 2 {!}	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵Ⅱ
7	6	47	1	Half-Life	Valve/Sierra	半条命
8	7	19	2	Might and Magic 7 (For Blood and Honor) {!}	3DO	魔法门Ⅶ血统与荣耀
9	9	80	1	Starcraft/Add-on {!}	Blizzard	星际争霸/资料片
10	10	11	10	Darkstone {!}	Delphine/G.O.D.	黑石传奇
11	41*	2	11	Age Of Empires 2 {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代Ⅱ
12	12	68	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
13	14^	9	13	Star Trek (Starfleet Command)	Interplay	星际迷航记:星舰指挥
14	11	77	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
15	40*	2	15	Homeworld	Relic/Sierra	家园
16	17^	54	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	凯撒大帝Ⅲ
17	13	16	7	Total Annihilation (Kingdoms) {!}	Cavedog/GT	横扫千军:王国风云
18	15	16	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者Ⅱ
19	16	31	7	RollerCoaster Tycoon	Microprose	过山车大亨
20	21^	50	1	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
21	29^	6	21	Nexus (The Kingdom Of The Winds)	Nexon	风之国度
22	20	18	14	Need for Speed (High Stakes) {!}	Electronic Arts	极品飞车:孤注一掷
23	18	49	5	Railroad Tycoon 2/Add-on {!}	PopTop/G.O.D.	铁路大亨Ⅱ/资料片
24	19	47	9	Fifa 99	EA Sports	FIFA 足球 99
25	32^	5	25	NHL 2000 {!}	EA Sports	NHL 冰球 2000
26	25	45	6	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	神偷:暗黑计划
27	23	30	18	EverQuest {!}	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
28	24	28	11	Civilization (Call to Power)	Activision	文明:力量召唤
29	22	107	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
30	30	8	25	Drakan (Order Of The Flame) {!}	Surreal/Psygnosis	龙女
31	31	31	17	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
32	28	73	2	Unreal/Add-ons {!}	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界/资料片
33	33	27	9	X-Wing Alliance	LucasArts	同盟铁翼
34	34	14	30	Outcast	Appeal/Infogrames	放逐者
35	39^	8	35	Discworld Noir	Perfect/GT	-
36	26	19	9	MechWarrior 3 {!}	Zipper/MicroProse	机甲战士Ⅲ
37	36	22	29	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace) {!}	LucasArts	星球大战前传:魅影威胁
38	35	28	14	Championship Manager 3 {!}	Eidos	冠军足球经理Ⅲ
39	42^	20	20	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	星际迷航记:联盟的诞生
40	27	15	21	Kingpin (Life of Crime) {!}	Xatrix/Interplay	黑街太保
41	53^	23	20	Rage Of Mages 2/Allods 2 (Necromancer)	Nival/Monolith	魔法师之怒Ⅱ
42	46^	10	42	Civilization 2 (Test Of Time)	MicroProse	文明Ⅱ时代考验
43	49^	51	10	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	神通鬼大
44	37	14	28	Hidden & Dangerous {!}	Illusion/Take 2	危机潜伏

45	63*	3	45	Prince Of Persia 3D {!}	Red Orb/Mindscape	波斯王子 3D
46	44	17	43	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	ToCA2 巡回汽车赛
47	43	20	22	Midtown Madness	Angel/Microsoft	城区狂飙
48	38	19	14	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	异形大战铁今者
49	47	145	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
50	45	96	1	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
51	48	83	4	Battlezone	Activision	终极战区
52	-*	1	52	Disciples (Sacred Land)	Strategy First	信徒:神圣之地
53	59^	10	50	X (Beyond The Frontier) {!}	EgoSoft/THQ	超越 X 边境
54	54	104	3	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
55	93*	2	55	Rainbox Six (Rogue Spear)	Red Storm	彩虹六号:狂暴之矛
56	57^	29	48	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	世界冠军摩托车赛
57	56	45	33	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	战锤 40000:混乱之门
58	55	46	13	Heretic 2	Raven/Activision	毁灭巫师Ⅱ
59	50	17	20	Descent 3 {!}	Outrage/Tantrum/Interplay	天旋地转Ⅲ
60	61^	48	19	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手Ⅱ
61	51	17	30	Heavy Gear 2	Activision	重装机甲Ⅱ
62	52	6	52	Re-Volt	Acclaim	遥控赛车
63	95*	2	63	Driver	Reflections/GT	车手
64	60	60	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号
65	64	25	39	Worms Armageddon {!}	Team17/MicroProse	决战天虫
66	77^	29	18	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义Ⅱ
67	58	47	16	Age of Empires (Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	帝国时代:罗马的兴起
68	67	104	15	Gettysbur	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情
69	66	102	19	Ultima Online/Second Age {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
70	62	37	13	SimCity 3000 {!}	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
71	72^	49	31	Delta Force	NovaLogic	三角洲特种部队
72	70	49	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
73	75^	87	12	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	战神Ⅲ/资料片
74	76^	74	25	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明金版
75	82^	5	75	Seven Kingdoms 2 (The Fryhtan Wars) {!}	Enlight	七国演义Ⅱ
76	65	47	15	Settlers 3	Blue Byte	工人物语Ⅲ
77	-*	1	77	Nascar Racing 3	Papyrus/Sierra	云斯顿赛车Ⅲ
78	71	44	30	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	捍卫雄鹰Ⅳ
79	73	70	9	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	天旋地转:自由空间
80	74	151	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主Ⅱ
81	69	38	43	Close Combat 3 (The Russian Front) {!}	Microsoft	近距离作战Ⅲ苏俄前线
82	80	7	80	Expendable	Rage	消耗品
83	81	22	55	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	世纪金冠军传奇版
84	68	100	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄Ⅲ猴岛的诅咒
85	78	41	33	Starsiege (Tribes)	Dynamix/Sierra	星际围攻/星战部落
86	92^	2	86	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间Ⅱ
87	86	116	4	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
88	85	152	2	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅱ/资料片
89	79	25	26	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	战区 2100
90	88	105	6	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将Ⅱ/资料片
91	00^	3	91	Shadow Man	Iguana/Acclaim	地狱骇客
92	83	21	33	Star Wars Episode 1 (Racer)	LucasArts	星球大战前传:极速飞车
93	97^	60	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
94	90	151	1	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	命令与征服/红色风暴
95	94	26	54	Lands of Lore 3 {!}	Westwood/Electronic Arts	黑暗王座Ⅲ
96	87	5	87	Dark Ages	Nexon	黑暗时代
97	98^	2	97	NBA Inside Drive 2000	Microsoft	-
98	-^	2	95	Pizza Syndicate	Software 2000	比萨集团
99	89	18	66	WCW Nitro	THQ	-
100	84	55	20	NHL 99	EA Sports	NHL 冰球 99

电玩点将榜

综 合 榜

*1.	→ 生化危机Ⅱ	Resident EvilⅡ	Capcom/育碧(1586)
*2.	↑ 星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	BLIZZARD/奥美(1268)
*3.	↓ 盟军敢死队:使命召唤	Commandos	EIDOS/新天地(1159)
*4.	↑ 大富翁Ⅳ		大宇(942)
*5.	↓ 心跳回忆	Forever With You	科乐美(841)
*6.	↑ 命令与征服:泰伯利亚之日	C& C:TIBERIAN SUN	Westwood/电子艺界(789)
*7.	↓ 魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And MagicⅢ	3DO/育碧(738)
*8.	↑ 仙剑奇侠传		大宇(675)
*9.	↓ 足球 99	FIFA99	EA Sports/电子艺界(622)
*10.	↓ 地下城守护者 2	Dungeon Keeper 2	牛蛙/电子艺界(568)
*11.	↓ 极品飞车Ⅲ	Need For SpeedⅢ	EA Sports/电子艺界(527)
*12.	↓ 三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(481)
*13.	↓ 最终幻想Ⅶ	Final Fantasy Ⅶ	Square/电子艺界(420)
*14.	↑ 模拟城市 3000	Simcity 3000	电子艺界/中图(374)
*15.	↑ 极品飞车:孤注一掷	Need For Speed: HIGH STAKES	EA Sports/电子艺界(337)
*16.	→ 魔法师传奇		新天地(318)
*17.	↑ 异尘余生Ⅱ	FalloutⅡ	Interplay/第三波(297)
*18.	↑ 家园	Home World	上海碧育(266)
*19.	↑ 大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(216)
*20.	↑ 古墓丽影Ⅲ	Tomb RaiderⅢ	维真/新天地(203)
*21.	↓ 博德之门	Baldur's Gate	Interplay/第三波(192)
*22.	↓ 破碎虚空		北斗星/智冠(173)
23.	↓ 帝国时代	Age Of Empires	微软(165)
*24.	↑ 魔法门Ⅶ:血统与荣耀		New world computing/育碧(149)
*25.	↑ 虚拟人生		行者/新天地(126)
*26.	↓ 暗黑破坏神:地狱火	Diablo:Hell fire	Blizzard/奥美(88)
*27.	↓ 世界足球经理	Football World Manager	Ubi Soft/育碧(71)
*28.	↑ 上帝也疯狂	Populous: The Beginning	电子艺界(65)
*29.	→ 过山车大亨		新天地(53)
*30.	↑ 风云		智冠(42)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数

读者点评

《生化危机Ⅱ》 本期排名(1)

半夜回家夜茫茫，细思量，心里慌，
生化危机，依然不能忘　惊闻喘息向后望，
面发黄，须发张。
终于坐到电脑旁，心狂跳，又何妨，
手握长枪，解谜杀鬼忙　明晚李肠仍将是，
克莱尔，与里昂。

——调寄《江城子》
（山东　高健）

1999年某学生去拜访福尔摩斯
学生：您一定是刚玩了《生化危机Ⅱ》
福尔摩斯(惊讶状)：你怎么知道？
学生(据理状)：第一、您额头上有汗珠，说明刚受过惊吓；第二、您手指尚在抖动，说明刚玩过冒险射击游戏；第三、您桌上放有"速效救心丸"，说明您的心脏刚受过刺激
福尔摩斯：难得你能这么细微地观察，看来我该退休了！
学生：还有一点，您忘记关电脑了……　（北京　王熙威）

《盟军敢死队》 本期排名(3)

一群敢于面对死亡的士兵，搏杀在一个同志也不能死的战场，又名——在敌军中永生。　（天津　刘源）

贝雷帽：没有枪响，没有火炮，行遍天下全靠这把无声的小刀。
间谍：不用躲闪，从不卧倒，我的任务就是不停和敌人唠叨。
工兵：铁夹啊铁夹，你是我的法宝，炸药啊炸药，都由我引爆。
司机：货车啊坦克，都不能没有我。
狙击手：心爱的狙击枪，我把你紧紧拥抱。　——《小草》联唱
（湖北　丁一）

《足球99》 本期排名(9)

电脑AI太神奇，难度一调日月移，
低级个个是白痴，高级变成魔法师，
巴西中场能射门，中国传球没有人，
技术差距太明显，只怪国人不争气。　（山东　宗宁）

《三角洲特种部队》 本期排名(12)

枪声别枝惊鹊，子弹扫过山岩，
枪林弹雨说风凉，听取杀声一片。
七八个人屋外，两三个人窗前，
刹时一个到身边，转身看去不见。
——被乱枪打死了！　（重庆　莫非）

《最终幻想Ⅶ》 本期排名(13)

科技与魔法共存，激情与泪水融合，塑造了一个战胜自我的英雄——Cloud　（北京　江杨）

《大航海时代Ⅳ》 本期排名(19)

水手：报告船长，左舷30度发现敌人第七舰队！
船长：来得好，兄弟们，火炮侍候！
大副：船长，大事不好了，水手们因为疲劳过度都挂了！
船长：快，快请整人专家侍候。　（四川　丁亚奇）

《古墓丽影Ⅲ》 本期排名(20)

劳拉：好累呀！从今日起本小姐宣布刀枪入库，马放南山……
EIDOS：劳拉，请速去埃及法老墓，那里又有重大发现。
劳拉：抱歉，我已金盆洗手，不干啦！
EIDOS：拜托，我保证这是最后一次，行行好吧！
劳拉：嗯……好吧。不过，这次我希望能和利昂警官同去。
EIDOS：？？？？　（湖北　房华强）

榜 评

自从上次提醒大家"答"卷要清晰、工整之后，果然收效甚好，小编们读起调查问卷来也觉得神清气爽，不必再为某位的"神"来之笔绞尽脑汁了。希望大家继续保持此种精神并将其发扬光大，保证各位在学校考试中多得10分……

除此之外，Racer发现最近读者点评游戏的水平也在不断提高，能歌善词长咏工赋者大量涌现，为我们的"读者点评"增色不少，希望大家继续努力。但是，Racer并不希望众位都向诗人的方向发展，其实只要是生动、准确、幽默又不乏新意的点评我们都是欢迎的，不必拘于形式，毕竟百花齐放才会使我们的"读者点评"园地更加灿烂。

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与，可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱reader@fcgm.com.cn投票。无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得本月排行榜上榜游戏一套。

选票格式：您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1. ________　2. ________
3. ________　4. ________

点将榜投票地址：100037 北京813信箱

《虚拟人生》 本期排名(25)

价格如此诱人，
引无数玩家竞掏腰包
回函抽奖梦成，发信倒贴八毛整
唉！
不想美梦成真，
请玩《虚拟人生》。　（武汉　肖凡）

《过山车大亨》 本期排名(29)

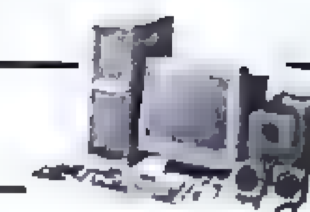
山不转那水在转，
水不转那云在转，
云不转那风在转，
其实还是我在转。　（江苏　曾奇夫）

员工：老板，咱们的生意越来越好，顾客越来越多啦！
老板：这是我的英明伟大造就的，是不是？
员工：Sorry，老板，是您没做围墙，他们都是逃票进来的！
老板：%#@/c^……　（北京　宁宇）

本期幸运读者

长春　于东辉　　杭州　陈　磊　　许昌　刘寒辉
太原　张　磊　　长沙　李　毅

注：本期奖品为百事隆泰有限公司提供的《杀气冲天》



带您进入魔法牌的奇幻世界——

魔法风云会

第三讲：套牌构筑

如果你已经拥有了一套万智牌的起始组合套牌，阅读过卡牌包装中的使用手册，也利用这套预组套牌与家人朋友较量过几次。此时的你，对它又有什么感觉呢？你可能会说，卡牌印制精美啊，规则运用也不难，对抗性嘛……不好说，只是似乎没什么深度啊。

我了解各位的这种感受。事实上，只凭一副预组套牌，那么万智牌与其它类型的卡牌相比的确差不多，甚至这些形象化的卡牌比起其它抽象化的卡牌来，其变化性似乎还要少一些。不过，万智牌真正的灵魂却在于它整个卡牌系列的不断扩充发展，以及每位牌手所运用的个性鲜明的套牌组合。随着牌手自己收集的卡牌数量的不断增加，牌手所能利用的卡牌也越来越丰富，不同功能的卡牌相互配合所展现的策略变化也不断地得到扩展。可以这么说，万智牌最大的挑战，就在于构筑属于你自己的强力套牌！

一、再谈颜色

要想灵活运用繁多的、功能各异的卡牌来构筑一套攻防兼备、百战不殆的好用套牌，那可不是短短数日的研习就能拼组出来的。对于刚刚开始着手构筑套牌的牌手来说，最快捷的入门方法就是立足于万智牌中五种颜色系列的卡牌特点，根据自己的对战喜好来选择卡牌。

黑色

黑色系的卡牌往往具有开战初期便能快速展开的特点，这一系列的卡牌最擅长夺走对手及其生物的生命，然而其缺点就是完全没有对付无生命的东西(如神器、结界)的手段。

白色

白色系最大的特点就是拥有很多恢复生命、减少伤害等保护性和防御性的咒语，同时这一系列中也拥有很多可以轻易消除神器或结界的卡牌。相对来说，其直接攻击的手段就少多了。

绿色

绿色系拥有丰厚的魔法力资源及大量的大型生物，而对于神器或结界也有不错的直接克制手段，不过它缺乏直接攻击和去除生物的咒语。

红色

红色系最擅长的就是不断地破坏，这一系列的卡牌拥有出色的直接伤害对手及其生物的能力，同时也拥有对付神器的咒语，但对于结界它就毫无办法了。

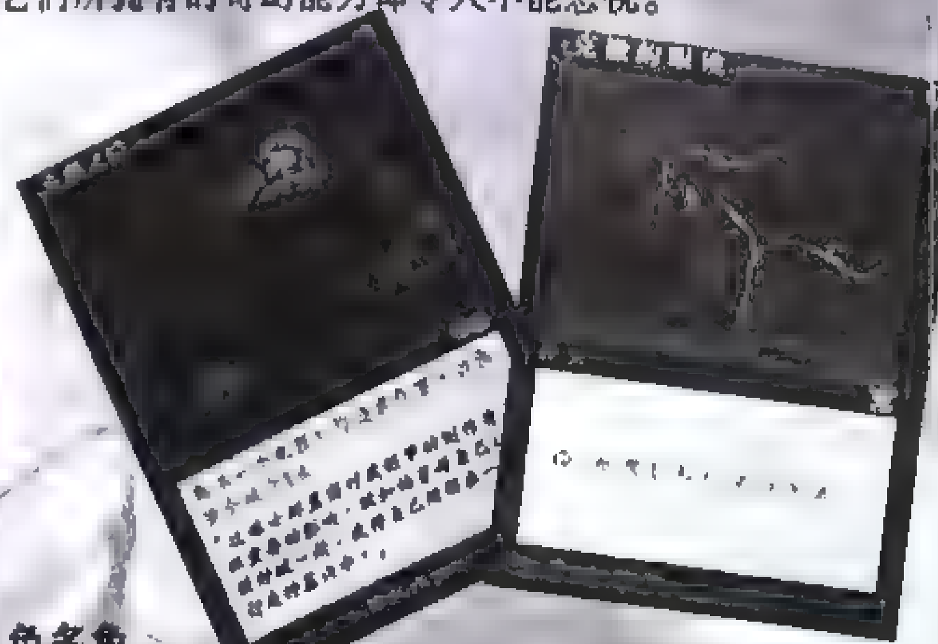


蓝色

蓝色系是所有色系的卡牌中最具灵活性的一类，它拥有反击和消除对手的任何咒语的能力，这也是其最强力的武器。不过，但蓝色系没有直接去除场上目标物的咒语，展开的速度也比较慢。

无色

无色系的卡牌是指所有的神器，主要用于弥补其它五个色系的不足之处，虽然它们在碰到专门消除神器的咒语时几乎毫无办法，但它们所拥有的奇幻能力却令人不能忽视。



二、单色多色

通过对各个色系的特点介绍可以看出，每个单一色系的卡牌都有其致命的弱点，一副套牌要想做到百毒不侵真是非常的困难。也许有人会说，将所有色系的卡牌中最好用的集合在一起不就完美了？我想他一定忘记了魔法力的问题。如果一副套牌中放置了过多的色系，在地牌的使用中就会面临很多问题，往往是场

上的地牌与手中的咒语牌颜色不合而无法使用，可以说套牌中的颜色越杂，这种问题就越严重。

对于构筑套牌的入门牌手来说，选择一种适合自己风格的颜色来构筑一副单色套牌，在功能运用及配合上就比较简单了。单色系的套牌往往具有快速猛攻的特点，因为没有魔法力颜色配合限制，因而可以最大限度地运用场上的魔法力资源来出场发动快攻。看看这套黑色小生物套牌：

顾名思义，小生物套牌的核心便是一些 1/1 及 2/2 的小型生物。一个小生物固然构不成什么威胁，但由于其施放费用低，因此可以在一开始的几个回合中就纷纷出场构成强大的战线，在对手还没有什么防御手段的时候就先声夺人。等到对手召唤出大型生物之后，可以用“不洁之力”(生物结界：受此结界的生物 +2/+1) 为“黑骑士”(先攻，反白保护、2/2) 或“尔格骑士”强化战力。假如对手使用超强的生物妄图控制局面，“惊骇”(埋葬目标非神器、非黑色生物)就可以立即除去它的威胁，而“麻痹”则可以充分限制该生物的运用。假如战斗陷入胶着状态，那么利用“黑暗祭礼”可以一口气增加黑色魔法力，配合“吮命”将场上局势迅速改变。另外，若“堕落天使”(随着一个生物的牺牲，它获得 +2/+1)成功出场，则你可以将场上的小生物全部牺牲掉，然后使它可以重创对手。在小生物套牌中，小型生物只是消耗品而已，能够使小生物如雨后春笋般不断出现，正是小生物套牌令人胆寒之处。

生物	张数
尔格骑士	4
黑骑士	4
史卓古得的骑士	4
苦力骷髅怪	4
腐沼小恶魔	4
奇亚多朗亡者	2
堕落天使	2
直接攻击咒语	张数
吮命	4
生物去除咒语	张数
惊骇	3
麻痹	3
魔法力源咒语	张数
黑暗祭礼	4
其它	张数
不洁之力	4
地牌	张数
沼泽	18



你可能也注意到，使用纯色套牌在很大程度上要将该色系卡牌的特点发挥到极至才能有所作为。而使用多色套牌最让人担心的就是遭到此色系的克星。为了将这种一败涂地的风险减少到最低，双色或三色混合套牌是个不错的选择。

对付黑色系套牌的利器

在构筑多色套牌之前，你需要对所用色系的特点有较为深刻的理解，找到不同色系相互间的弥补和需求，然后再加以选择组合。而需要特别注意的则是不同色系地牌的分配比例。下面让我们看看这套红绿快攻套牌：

红绿套牌可以说是一个非常注重平衡的套牌，这种套牌的运用非常简单，而功能却非常强大。首先，牌手可以利用小型生物不断地攻击，其中穿插使用“变巨术”(瞬间：+3/+3)和“嗜血之欲”(瞬间：+4/-4) 使这些小生物能够造成更大的伤害。若能连续使用这两种咒语，哪怕是个“罗壤妖精”(1/1)这样的小生物，也能造成高达 8 点的重大伤害，从而足以与对手的大生物叫斗。至于对手的一些轻量级小生物，你可以使用“焚化”(瞬间：对目标生物造成 3 点伤害)扫清道路。一旦战斗陷入胶着状态，不要迟疑，使用“地震”将敌我双方的生物全部一扫而空，然后趁着敌方没有多少生物时，召唤出“拉高耶夫”(此生物获得等同于敌我双方战场中生物数量之和的攻击力/防御力增强)这个大型生物。“骷髅投石器”所拥有的快速效应很有用，特别是当你为自己的攻击生物加上“嗜血之欲”对对手造成重伤之后，由于生物的防御力已经很低，此时还可以将其牺牲，“骷髅投石器”还会向对手再造成 2 点伤害。

生輗	张数
[illegible]	4
[illegible]	4
罗壤妖精	4
妖精射手	4
苦修士	2
拉高耶夫	2
生物强化咒语	张数
变巨术	4
嗜血之欲	4
直接攻击咒语	张数
焚化	4
火球	2
地震	2
神器	张数
骷髅投石器	4
地牌	张数
树林	12
山脉	8

三、魔法力的平衡

在使用多色套牌甚至是纯色套牌的时候，你可能都会感到地牌施放不很顺利，因而使得手上大把的咒语牌无法使用，这在很大程度上说明了套牌中的地牌比例偏低了。根据经验，通常一副套牌中的地牌要占到 33% 至 40%，或者加入一些魔法力源的卡牌。当然，若套牌中大多是些施放费用较低的卡牌，那么还可以适当调低地牌的比例。特别是在构筑多色套牌的时候，你可能需要不断地实战测试，调整不同色系的咒语和魔法力的需求比例。根据万智牌标准赛制的规定，以下是一些构筑套牌需要注意的地方：

1. 除基本地牌(平原、海岛、沼泽、山脉、树林)之外，一张同名的卡牌在一副套牌中最多只能放置 4 张。

2. 一副套牌至少要有 60 张牌，牌手参赛时可以另带 15 张备牌。很多有经验的牌手发现，一副套牌的卡牌数量不要太多，否则会影响卡牌的出场，发生想抓的牌很难抓到的情况。因为在有经验的牌手间进行的比赛，双方战力都很强，通常不会持续很多回合，如果套牌牌数太多，放在下面的卡牌根本就没有机会用到，而有些重要的牌也会因此而无法发挥作用。备牌主要是为了根据对手的套牌特点有针对性的弥补自己的套牌缺陷，但在正式比赛前你必须在卡牌登记表上注明所用的套牌内容及备牌内容，在第一个回合结束后才可以用 1：1 的方式从套牌和备牌中相互替换卡牌。

四、其它提示

你所选择的战术决定着套牌构筑所倾重的方向。在开始构筑一副套牌之前，你应该先问自己一个问题：我的套牌究竟要以什么方式来打败对手呢？是利用大型的生物作压倒性的攻击，还是在初期以集群的小生物将对手打个措手不及？是不断地干扰和反击对手的咒语施放，还是想办法消灭对手的地牌来限制其行动？或者来一招邪门的，不断地强迫对手将手牌弃掉再抓牌，直至耗尽对手的套牌？

观摩其他牌手的套牌，学习组牌经验，有针对性的构筑克制套牌，这也是学习构筑套牌并不断提升组牌能力的要诀。在 Wizards 公司的网站上会定期公布最近的国际赛事中顶尖牌手所使用的套牌组合，这些套牌都是千锤百炼的强力魔法军团，虽然在正式比赛中你不能直接使用这些官方公布冠军套牌方案，但往往是当一副冠军套牌公布之后，许多万智牌的牌迷都刻苦钻研这副套牌的特点，寻找它的漏洞，一段时间之后我们就能看到各种针对这副冠军套牌的克制套牌。而在这个过程中，牌手各方面的能力都得到了锻炼。

要想构筑一副好用的套牌，说到底还得收集必要的卡牌。由于万智牌包装上的特点，你是无法想要什么就买到什么的。所以多与周围的朋友互换有无，相互交流卡牌运用心得，这才是万智牌有别于其它卡牌游戏的真正乐趣所在啊！

有奖问答：

1. 一副套牌中最多能放入几种颜色系列的卡牌？
2. 标准赛事中牌手的套牌应使用多少张？
3. 参加正式比赛所用的套牌绝不能是别人用过的吗？

请参与的读者将答案通过 E-Mail 发送到 reader@fcgm.com.cn(注明“万智牌有奖问答”标题)，或在杂志读者问卷的留言栏回答。我们将从回答正确的答卷中随机抽出 3 名幸运读者，分别赠送由美国威世智有限公司北京代表处提供的一套专家级“克微传”万智牌及一份“克微传”补充包。

上期答案：

1. 不对：须将手牌和剩下的套牌混合洗牌再重抓。
2. 不对：生物牌和地牌不能在主阶段中的攻击阶段出场。
3. 不对：金牌、银牌和普通牌的符号只能说明卡牌收集的难度(稀有度)。

上期参加有奖问答的幸运读者为湖南长沙 袁泽宇、山东莱阳 代伟、Zheng-yi，你们将分别获得一套高级“第五版”万智牌起始组合及一份“第五版”补充包。

编辑/游骑兵

火狐狸回来啦



很早就听说翰林汇也在做一款游戏，不知是怎样的一个产品，说实话，当时对此也没有什么太大的兴趣。作为一家 IT 企业，翰林汇一直致力于笔记本电脑的代理销售，涉足软件研发领域的时间也不算长，它以教育软件开发为主，且业绩不俗，可谓异军突起。业内业外尝试游戏行当的厂商也不少，或许翰林汇也只是想丰富一下产品线，玩玩票而已吧？直到有一天得知翰林汇旗下的制作组名为“火狐狸”，才突然引起了我的兴趣，莫非是原来腾图麾下的那只“火狐狸”？莫非翰林汇早已默默下决心闯荡国内游戏圈？细问之下，果然不假，原来“火狐狸”早已转投到翰林汇旗下。

想那腾图鼎盛时期，属下“八爪鱼”、“大唐”、“火狐狸”等工作室何等风光，无奈风云变幻，自腾图淡出游戏业之后，大家各奔东西，有的还不时会露一小脸，而有的则销声匿迹。沉寂两年有余的“火狐狸”似乎也已被人们渐渐淡忘，却不想他们仍然在游戏圈里坚持奋斗，他们在忙些什么呢？如果您关心国内游戏的发展历程，来听听这个小组的主创王梦元聊聊“火狐狸”的昨天和今天，或许会有一定的了解吧，因为“火狐狸”多少可以算是国内游戏业的见证人吧。

艰难的起步

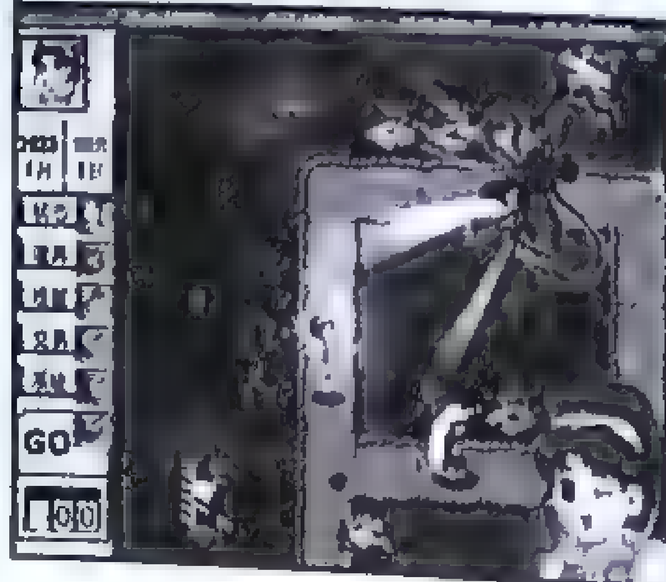
大学毕业后我凭着对计算机编程的熟悉进入了一家制作金融软件的公司。工作一个星期后接到了另外一家公司的录用通知，这是一家台湾游戏公司，条件并不太好，但游戏对我的吸引力太大了，为了实现自己的梦想我毅然辞去了原来的工作。在新公司里我认识了很多“戏”趣相投的朋友，我们都热衷于游戏创作，其中的几个后来和我一起组建了“火狐狸”。1996 年末，也许是与台湾人沟通有问题吧，我和我的一些朋友相继离开了公司，“戏”趣仍然吸引着我们经常凑在一起商量成立自己的小组，但是自立门户谈何容易，展转腾挪了一两个月，我们遇到了很多问题——人员不足、资金匮乏、没有固定的工作地点，甚至连个象样的组名都没有。

种种困难压得我们喘不过气来，前途似乎一片暗淡。

火狐狸诞生　初试身手在腾图

真是天无绝人之路，眼看“独立小支队”的计划就要落空，一条消息却带来了新的希望——腾图公司要投资开发游戏，正招兵买马。抱着试一试的想法，我们来到了腾图公司，不想双方一拍即和，我们集体顺利地被招至麾下，其时为 1997 年 1 月。我们自然组成了一个小组，“火狐狸”名字的由来很有点戏剧性，它是被财务逼出来了，由于当时财务作帐困难，要有个名字，老总一句话“限时五分钟”，多少个月没定下来的事，却在 5 分钟之内就搞定了。“火狐狸”成立之初仅有 3 名成员，后来慢慢扩充到了 6 人，组里全部都是年轻人，我们的干劲十足，加班加点是经常的事，很辛苦却也很快乐，因为每个人都扑在令自己魂牵梦绕的游戏事业中。

我们开发的第一部作品是《火狐狸》，



整个开发用了半年时间。它倾注了我们大量的心血。《火狐狸》在美术方面很出色，所有人物形象都是自己设计的，卡通造型活泼可爱，而在背景制作上为了突出空间概念和动感效果，我们大胆采用了多重滚轴技术，最多的一关里叠加了五层背景；但我们不得不承认在游戏制作方面仍缺乏经验，在策划、开发和市场几个环节上都犯了很多错误，开发思想和开发技术上的落后更是致命伤。

万事开头难，《火狐狸》虽然未能尽如人意，但它毕竟是“火狐狸”小组的第一部完整作品，自然而然，“火狐狸工作室”也开始被广大的游戏爱好者所认识。

火狐狸遭劫 在困境中求索

1997 年下半年，我们又开始进行其它项目的开发，但一些原有的问题并未得到根本的解决，而且进入 1998 年后游戏界发生了许多巨变，前导解散，尚洋沉寂，目标隐匿，游戏业的旗手一个个出局，腾图也未能逃过此劫，先是经费紧缩，然后是人员裁减，最后连办公地点都要迁移。

此时的腾图已无昔日风光，游戏市场低靡，致使公司不得不对游戏开发费用进行压缩，仅剩的十几个人挤在两间小办公室里，“火狐狸”也只有 4 个老成员还在。为了适应这种环境，我们不得不改变了开发方向，尽量缩短开发周期和开发经费，制作一些短小精悍，但又具有相对可玩性和潜在市场的游戏，希望能籍此渡过难关。《红色风潮》就是这个时期的作品，这是从军棋演变出来的一款桌面游戏，融入了 SLG 的一些成分，如回合制、任务、必杀技、道具等并加入连网对战功能。这款游戏旨在开拓游戏策划和制作的思路，从而让小组在低靡的市场环境中可以维持基本的良性循环。

寻找新的“家园”

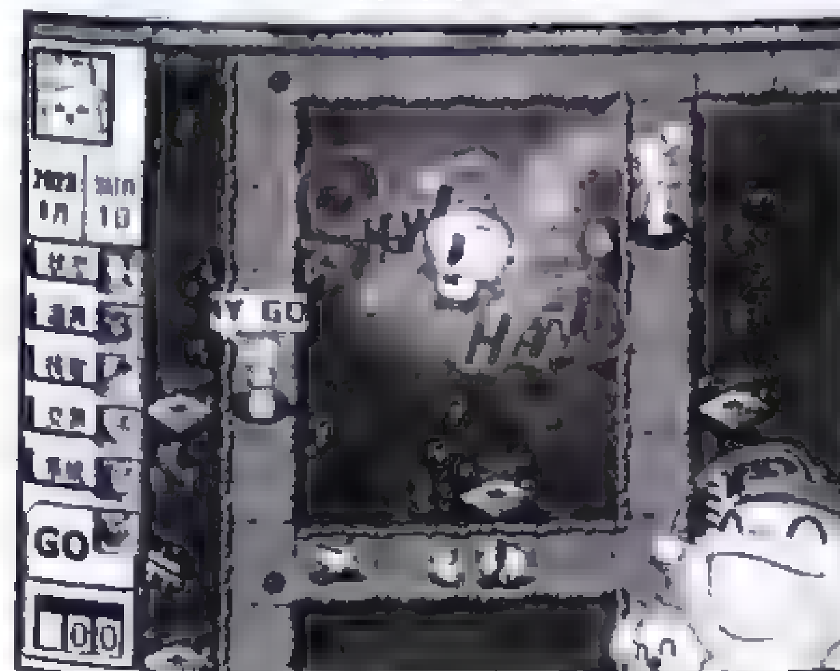
但是事情并不象我们想的那样顺利，国产游戏依然不被市场认可。1998 年年底我们离开了腾图，在外飘荡了几个月，和一些公司进行了接触，但得到的回答大多是“我们也很困难……”。终于，一个偶然的机会让我们遇到了翰林汇公司——一个新崛起的软件开发者，他们有大干一场的抱负，也有雄厚的经济实力，从此我们又得到了强有力的支持。昔日的梦想今朝终于插上了翅膀。

如今回顾来时路，火狐狸工作室此前的发展大致可以分为 5 个阶段，即由建组初期→稳定阶段→鼎盛时期→有些衰落→重整旗鼓，这期间小组成员亦有几次大规模的变动，鼎盛时期曾有 10 余人，而今 7 人在组。尽管如此，在翰林汇的大力支持下，我们新产品的开发工作还是已经如期展开，时近一年。新作《光荣与梦想》将在世纪之交和广大游戏爱好者见面。

新作中的几点创新

《光荣与梦想》是一部以桌面类游戏为基础并融入养成、RPG 和 SLG 等游戏元素的综合型游戏，其设计宗旨是易玩，好玩，耐玩。为了增加游戏的可玩性，我们又在传统桌面游戏的基础上加入了一些新的特点：

首先，《光荣与梦想》中的每个人物都具有自己的国家和民族特色及鲜明的性格特征，而且并非象传统桌面游戏那样表现在脸谱、对话和动作中，我们对性格刻画做了更为深入的设计，并力图通过人物的各项属性和技能及各自独有的行为表现出来。我们将性格特点融入技能中，技能的特点则又因人物的性格而异。例如性格暴躁的角色其技能和愤怒值有很大关系，奸诈贪财的角色技能往往着重于金钱，而喜欢探索的角色学习是唯一的技能。另外，人物性格还在交易中有所表现，每个角色都有自己的交易特点，报复心强的绝不会和敌人做交易，傲慢的不会和你讨价还价，而好赌的会和你用色子谈价钱。技能的构思来自桌面游戏的“道具”和 RPG 游戏的必杀计，“大富翁”中丰富多彩的道具虽然给游戏增色不少，但有钱就能买和随时可使用却使其缺乏期待感，RPG 中的必杀计恰恰可以弥补这一弱点，它是随游戏的发展和游戏者能力的提高而逐渐出现的且使用往往带有条件，如必须拥有足够的 MP 值或怒值等。我们在游戏中设计了 8 个人物形象，每个人物都有与自己身份和性格相匹配的必杀计。



其次，我们在游戏中首次引入了交易系统，它使游戏更具有真实感和技巧性，交易是一个至关重要同时也是蕴涵着丰富技巧的环节，好的经营者可以通过连续的交易达到最终的目的并从中获取利益。所谓交易即与对手(人或计算机)进行地产、金钱或物品的交换。需要说明的是，“街”的概念和“成街”的优势在这款游戏中有很好的体现，成街后的地产价值是非常可观的，如何获得整条街的产权就成了摆在玩家面前的主要问题，这就需要玩家运用巧妙的手段同对手进行各种形式的交易了，这一点极为重要。

另外，我们在游戏中引入了 RPG 和 SLG 因素，即游戏由一个完整的故事贯穿并设计了很多不同任务，只有完成了这些任务才可能继续进行游戏，每个任务完成后都会根据完成情况得到适当的评价且在最后通关时会有多种不同结局出现。“大富翁”类游戏的最终目标基本上是令另对手破产，这种目标的单一性造成了“不耐玩”现象的发生，因此我们在游戏中引入了“任务”的概念，“任务”的设计和完成方法是多种多样的，这就使游戏有了更为丰富的变化，也给玩家提供了更多思考的空间，游戏也就变得更为有趣和耐玩了。这款游戏采用的是离散式情节，这种结构既有多线情节多变化的优点，又不会因情节而阻塞游戏的进程。在游戏结局的处理上，我们吸取了养成类游戏的因素，如结局就是对玩家的评价，即根据玩家的游戏时间、财富和其它各种成绩定义其最终身份。

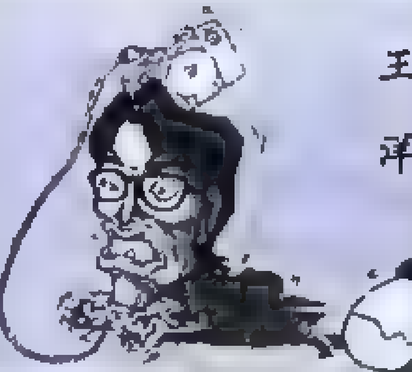
还有，我个人认为“大富翁”类游戏中最不起眼，但却最有意思的是穿插在其间的各种小游戏。大游戏中的小游戏往往为人忽视，但它们就好象海鲜大餐后的小点心，精致而别有滋味，因为无论什么游戏玩长了总会觉得厌倦，而各种小游戏正是最好的调剂品，它可以让游戏者暂时换换口味。在 SQUARE 经典游戏 FF 系列中小游戏是必备的成分，且经常被做为宣传的侧重点，可见小游戏存在的意义之大。

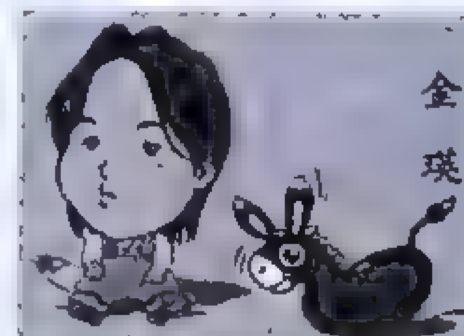
对未来的展望

现阶段，中国的游戏市场实在不是很好，甚至可以说很差，主要归结于制作水平相对较低且市场不够规范。

应该承认，国内游戏制作者经过几年的磨练已经趋于成熟，无论美工和程序较前两年都有了很大程度的提高，有些产品在某些方面与国外精品游戏不相上下甚或有所超越。我个人认为，目前在制作环节中存在的最大问题是策划，而这也是游戏制作中最关键的，因为策划是游戏的设计思想和整体规划，它最终决定游戏的好玩与否并控制着整个游戏的制作过程。











★有奖征文选登★

★谨以此文献给所有致力于反盗版、致力于振兴国产软件的人们★

正版 VS 盗版

——关于软件盗版的个人观点综述

文/沙罗

现在说到软件行业，尤其是国内的软件行业，一个无法回避的问题就是正版与盗版之争。这个问题已经引起了相当长时间的讨论与争执。国内的软件商们几乎都把盗版视为自己的首要大敌，而关于打击盗版，软件商和执法部门也做了大量的工作，取得的成果不可谓不显著，新闻里也时常报道说又有多少多少万张盗版光碟被查获被销毁；然而无论你怎么想，给我的感觉是打得多只不过是因为盗得更多而已。在我们的一片喊打声中，盗版现象并未象过街老鼠一样东逃西窜狼狈不堪，反而有更加茁壮的趋势。

我个人以为，**现在的打击盗版工作，就象是抗洪一样，是治标而不治本。**抗洪当然不可不做，但仅仅在每年洪水来的时候抗洪，却忽视洪水出现的根本原因，不解决河流沿岸尤其是上游的植被保护，不注意防止水土流失和荒漠化等等，则洪水还是会发，损失还是会继续。同样的，只靠打击盗版很难从根本上解决问题，只能说是尽量的减少损失而已，只有去除了盗版存在的根本原因，才能彻底消灭这个现象。

那么盗版存在的根本原因究竟是什么呢？让我们暂时压下满腔的义愤，到软件市场仔细的看一下吧。

正版与盗版的对比分析

1. 来源

在国内的软件市场上，我们所谓的正版主要指：

●国内（含港澳台地区，下同）的软件开发商自己销售的产品以及国外公司在国内设立分公司后推出的产品；

●国内代理商代理的国内外软件产品；

●由杂志社、出版社等机构制作出售的配套光盘或光盘杂志，里边收录的一般是共享软件和由软件所有者授权的非共享软件。

而盗版软件则既包括本地制作的也有引进的，是由不法商人在未经软件所有者授权的情况下，擅自复制其软件产品，若有加密手段则将其破解后制作出售的产品，或在没有出版许可的情况下制作出售的共享软件产品。通常上述两种情况是并存的。如果细分的话，还可分为两种盗版：一种是其所盗版软件是第一手的，制作时往往还进行解密以及设计一下界面，不妨称之为“盗版的正版”；另一种是完全利用已有产品（无论是正版还是别人的盗版），一般不进行任何加工就出售的，不妨称之为“盗版的盗版”。

2. 价格

在软件市场上正版与盗版相比最大的不同也是最不利的方面就在于价格。

正版软件中，高成本软件，主要是大型专业制作工具和集成开发环境，象 MICROSOFT OFFICE、MICROSOFT VISUAL STUDIO、ADOBE PHOTOSHOP、WPS2000 等，其企业版和专业版的标价为几千至几万甚至几十万元人民币，家庭版一般也要几百元。这样的价格不但个人用户不能且不愿承受，企业用户也很难爽快的掏钱购买。中成本软件主要是一些中小型工具如 ULEAD 图像制作系列、金山词霸、听霸等以及绝大部分的游戏。这些软件售价通常为上百或几百元不等，一些软件商为了占领市场采取薄利多销的原则把定价降到五十至一百元之间。低成本软件则主要是配套光盘和光盘杂志，售价一般为一二十元。

而盗版的价格则视光盘种类以及地区差异来划分，并且这几年也一直在降价（这从另一方面也说明了盗版确实事实上增多了）。以广州地区为例，三年前一张盗版光盘二十元，之后逐渐降到十五元、十三元、十元，现在一般是七八元一张，也有五元一张的。

从以上所述不难看出，**与正版光盘相比，盗版价格上的优势是不言而喻的。**而且这个优势是绝对的：包含同样内容的正版光盘与盗版光盘相比，后者的成本不过是一张碟片和一个封面（不一定有）、一个塑料盒或封套（不一定有）而已，若是所谓“盗版的正版”呢，还涉及到解密等微量的“成本”，再要算呢，也可以加上可能被查获的“风险投资”。而前者则要在此基础上（姑且不论碟片的质量问题），加上一系列投资成本税收成本等，国外软件还要加上关税，此外才谈得上利润，绝对值是肯定远高于盗版的。

但是一个不可以忽略的现象是，对配套光盘和光盘杂志以及一些售价为几十元的低价位软件来说，市场上更多的消费倾向是选择正版。这当然包含了用户愿意支持正版的良好愿望，另一个重要因素则是性价比。除价格外再考虑到包装、文档、售后服务以及正版软件本身的质量保证等因素，**正版的性价比接近或超过了盗版的，而价格的绝对差别又不大，用户当然更愿意购买正版。**

对于价格问题我发现**软件商和用户之间存在的最大分歧在于，双方的认识角度和计算方式是根本不同的。**对于软件开发者而言，他定价时要考虑到软件的开发成本、宣传成本、维护成本、税收、利润等，而且还有扩大再生产的问题（事实上对开发者来说首先是保值再生产的问题，一个简单的例子是当大家已经习惯于 640＊480＊16 位色以上的游戏时，再做 320＊200＊256 色的游戏无异于自掘坟墓——尽管你可以挂个“怀旧设计”的挡箭牌；而当你决定跟上形势时，你就不得不看看原来的旧机器“廉颇老矣，尚能饭否？”）。如此一来，定价是根本不可能太低的。代理商则无须直接面对这些问题，但事实上这些都以支付给开发者的版权税或抽成的形式转嫁了过来，而代理商自己还有维护销售网络的成本等问题，这样他定价最多也就尽量低一点做到薄利多销，但低价毕竟是有个底限的，“赔本赚吆喝”也不能始终不赚钱呀。而用户考虑价格却不是以这种“成本＋利润”的方式，而是以一种截然不同的方式——姑且称之为“收入占用比”吧。以游戏软件为例：在美国，游戏软件的平均价格 25 美元占美国人均月收入的 1/100，而同样的价格对国内玩家而言却占其月收入（以 1500 元人民币计）的 1/7.5。这也是国内玩家买游戏往往选择盗版的主要原因，有多少人肯花这么多钱仅仅为了买一款游戏？

3. 营销

正版与盗版相比另一个相当不利的方面在于营销。

正版软件的销售主要有几种方式：开发商利用自己或母公司的销售网络直接进行销售；由代理商、软件连锁店代售或采取邮购方式；由硬件厂商捆绑销售。而盗版软件则由不法商贩或摆摊设档或直接兜售。

一个无可奈何的事实是，正版销售网络的覆盖远远不如盗版软件。要买正版软件，要么上电脑城，要么上专卖店或连锁店，再不就邮购。最后一种方式并不是大多数人习惯的购买方式，用户往往更愿意亲眼看一下甚至亲手试一下之后再作决定。而电脑城、专卖店和连锁店一般分布于城市的特定区域，这意味着你可能不得不到离家很远的地方去看看是否有你所感兴趣的软件，尤其是若你家并不在城市的话。盗版软件则不同，商贩们可以轻易地在不被逮到的任何地方摆个小摊来卖他的盗版光盘，甚至可以移动地在任何地方向你兜售他的光盘，比如在学校里就可以一间间宿舍地兜售。而由于卖盗版软件带来的巨大利润使得有不少人来从事这件事，其分布范围之广是难以想象的。

正版的销售往在速度上也比不过盗版。一个国外的软件上市后不久，其盗版就能出现在国内市场，而这时可能还没有代理商决定引进这款产品。而国内的软件上市后几乎不出一个星期盗版就会出现——如果保密工作做得不够好的话，盗版甚至能出现在正版上市之前。

对代理商而言另一个尴尬之处是，比起国内所有代理商加在一起所能销售的产品种类来看，盗版市场上的软件种类之丰富令人吃惊。除掉带有反动观点、暴力色情等内容的软件之外，用户在盗版市场上的选择范围仍是非常的大。尤其对一些喜欢尝鲜的玩家而言，往往能找到自己有兴趣可正版市场上却不见其踪的软件，其中以游戏为甚。

4. 服务

我们已经谈到的两个方面无疑都对正版软件不利。而正版软件商们最主要的优势（也正是他们反复强调的）就是附带于软件的服务。而盗版，当然是不提供任何服务的，甚至当你发现所买之物与封面驴唇不对马嘴或是根本就无法使用时，你还得为了换掉它跟无良商贩磨磨嘴皮子。

正版软件实现或承诺的服务主要包括：

●光盘质量的保证，只要你有能正常工作的光驱，就能正常读出正确的内容；

●安全性保证，主要是不含病毒；

●漂亮的包装和完整的文档（虽然这两个修饰词并非总能被认同）；

●附送品，包括各种小纪念品、广告和其他资料，以及可能举行的“幸运大抽奖”一类的活动参加资格；

●技术支持，包括咨询和技术培训等；

●升级与维护保证，例如杀毒软件最新版、游戏补丁等.

这些服务确实成了不少用户购买软件的重要考虑因素。一个业余电脑用户不能不考虑使用文档和技术咨询的重要性；企业用户则不得不考虑属下员工的技术培训；而由于不断有新的病毒出现，随时获得杀毒软件的最新版本也是很重要的。

但是，这些服务并不总是象承诺的那样完美；而且，其

重要性和受重视程度也并非象正版商家宣传的那样高，尤其当价格差别的因素显得相当明显的时候。

首先，不象硬件中假冒产品与正品有明显的质量和性能差异，盗版软件的质量并非都很差，买回来用不了的只是少数，大多数都能达到购买的目的，否则也不会有那么多人使用盗版。相反的，正版软件的质量也不总是很好，难免有次品出现。质量上的差别其实并不是太大。至于安全性，现在也较少听到因使用带毒光盘而导致机器毒发了，倒不是说带毒盘少了，而是病毒由网络传播的危险性大大增加，已经超过了带毒光盘，更何况杀毒软件又多(有正版也有盗版)，光盘使用前查一次就知有毒没毒，不象网络病毒令人防不胜防。

其次，正版商家承诺的技术支持存在着服务态度好不好、是否收费、涵盖范围是否够大、响应比高不高等诸多问题，这使得用户从中的受益并不理想。同时，市面上有大量关于各种软件使用的书籍和教学多媒体，各种杂志报纸也有各种使用心得、使用指南、专家答疑等栏目，更何况还有互联网这个超大型资源，这些所提供的技术支持已经可以与商家提供的相媲美甚至有过之而无不及，而这些是对所有人开放的——管你用的是正版还是盗版。

再次则是升级与维护。正版商家提供的升级主要是打补丁，以修正某些 BUG、增加某些新的功能等；更强的升级则仍然要求付费，最多给旧版本用户提供点优惠。盗版用户则一样可从网络等资源获得更新的补丁，大不了再买有更新补丁的盗版盘，全部费用加起来也远少于购买正版。至于维护，真正必需的时候并不很多吧。

最后，至于小纪念品以及抽奖机会等，到底会有多少人在乎呢?

正版与盗版的直接对抗

1. 法律形式的打击

以法律形式进行打击是目前最主要的反盗版方式，也正如我们前面说过的，取得了不少成果。但盗版有着象蟑螂一样顽强的生命力，不但打不死，反而似乎越来越猖獗了。这个现象其实不难理解。不知哪位经济学家说过，有利润就会有人干，利润越高就越多人去追逐，去为之疯狂。更何况，生产贩卖盗版总比贩毒、走私军火、抢劫绑架来得安全，这些严重的犯罪活动都不能完全从世上杜绝，又怎么能指望靠打击就彻底清除盗版现象呢? 打击盗版当然要加大力度继续下去，但我们应该去发现一些更行之有效的办法。

2. 降价促销，打价格战

商家当然也注意到盗版的最主要优势就是价格低廉，而降低价格是削弱这个优势的有效办法。这一点在低价位软件市场上取得了很好的效果。当价格绝对差异并不太大时，性价比的优势就会得到足够的重视，用户会更重视价格以外的因素；更何况，愿意支持正版的良好愿望此时也有可能实现。但是，我们已经指出，**正版软件的定价因素有诸多方面，降价是有底限的。**对中高档软件，其价格怎么降都是盗版的几十倍以上，价格绝对差异仍然使用户难以接受。降价对低价软件是有效的，对中高档软件，作用还是在与同类其他软件的竞争中发挥得更明显一些。

3. 加密与授权证书

对付盗版而采取的加密手段很难说究竟发挥了多大的作用。事实上，加密似乎总能被人解出来，这给盗版商带来的麻烦不过是加个注明“此乃 CRACK 版”而已。

而授权证书的作用主要是对于另外一些从事软件开发并且使用其开发工具的企业，因为他们完成后的产品要卖给其他用户，就要对用户和工具开发商证明他使用该种工具是经过授权的，否则必然引起法律上的麻烦。但对那些只是自己用，并不将之制成商品的用户，尤其是中小型用户——比如游戏玩家——来说，要获得他们使用盗版的证据是很难的，而之后的法律程序等问题也让你很难很快获得赔偿。何况这样一来很可能会流失不少潜在的正版用户，象不少人就会在玩过盗版游戏觉得不错后再去买一套正版回来用。

4. 宣传教育

软件商一直没有停止向用户宣传使用正版的好处和使用盗版的坏处，但正如我们前面的分析所揭示的，其说服力并不很强，强到足以战胜价格差异这一致命因素。事实上，对绝大多数盗版使用者而言，不是喜欢盗版厌恶正版，而是有心无力，口袋里没那么多钞票来支持。

(未完待续)

[接下页]卖给他(这么快就落入了我的陷阱)。当然我面露难色，但在他左一句“我不常去买光盘”，右一句“你跟光盘店老板熟”的攻势下，我“不得不”屈服了。在他临走前，我还抱怨“又得再跑一趟了”，可怜的他还回过头来安慰我：“兄弟你的这份情谊，我不会忘记的！”

想到自己骗了好友的金钱和感情，我的心里一阵内疚；又想到与 C& C2 同样让我期待的 Diablo2，我的背上不禁透出阵阵寒意……

玩家沙龙

爱愈深，痛愈深

■文/闲明

凉爽的秋日，漫步在光盘店中，享受上帝般的待遇，岂不美哉?但这样却无法消除我心中的失意和迷惘(刚经历第 50 次失恋)。突然我眼前一亮，哇！梦里寻她千百度，蓦然回首，那人却在……可别误会，这里的她不是你想的那位 MM，而是本文的主角《C& C2——泰伯利亚之日》。看到我眼中熊熊燃烧的火焰，老板连钱也没敢要就恭送我出了门。走在大街上，我第一次感到天空是那么蓝，阳光是那么灿烂，一切看起来都是那么的可爱(已经疯了)！

打开电脑，弹出光驱，放上光盘，弹入光驱，自动运行，安装游戏，这些繁琐的步骤，在我看来却是黎明的前奏(现在看来是黑夜的前奏)，尤其是在看了久违的真人开场动画后，我全身的热血已经沸腾了……新战役第一关，感觉相当棒，画面细腻真实，操控使我仿佛回到了《红警》时代，让我倍感亲切。第二关，我开始冷静下来，对 C& C2 的了解也有了一定深入。地形的互动性是我现在最大的印象，任何人为因素都有可能改变地形，你可以炸断桥梁，毁坏路面，而且在崎岖不平的陆地上无法建筑。试想一下，如果战斗初期就派一支突击小分队将敌军基地四周的地面全部打烂，这样不就可以有效遏制敌人的发展了吗? 但从第三关开始，我就已经完全把她看成《红警》了，太像了，实在太像了：闭门发展，狂造小兵和坦克，然后蜂拥而上，将敌军的基地踏平——古老但在 C& C2 中仍十分有效的人海战术。撇开画面和某些兵种不谈，昔日的《红警》就在眼前，或许可以这么说，《红警 99》比 C& C2 更适合作她的名字。在我看来，C& C2 的不足主要有以下几方面：

首先，各兵种的“尺寸”太小，气势不够，别说是小兵，就连坦克的外形也很难看清。拿《星际争霸》比较一下，同样的小兵，《星际争霸》中非常清晰，看起来当然就比较酷。另一方面，从大小的对比关系来看，C& C2 中的坦克就比兵大一点儿，而《星际争霸》中，虽说比例与真实生活尚有差距，但比起 C& C2 要贴切不少。

其次，兵种间的相克性没有得到充分的体现。从一些兵种的特性可以看出 Westwood 想借鉴《星际争霸》，但又不敢学得太像以免别人说闲话的矛盾心态。像 TaiTan 坦克，也具有《星际争霸》中围攻坦克的特性，可以变形成炮塔模式，从中比较一下，围攻坦克的变形时间较长，但变形成围攻模式后射程增大，威力无比，大有“一夫当关，万夫莫开”的气概；反观 TaiTan，变形时间短得几乎不影响战斗，但变形后威力一般，问过几个朋友，都说和变形前无甚差别。这样糟糕的兵种设置，不如谓之曰：“画虎不成反类狗。”

第三，是游戏的控制问题。我在《红警》中最头痛的问题就是不能让士兵在前往指定地点的途中自动攻击(这点在《星际争霸》中用 Attack 键的前进方式很好的解决了)，还有就是探索过的地图可以永远在你的注视中，这样对白手起家、重新开始发展的玩家很不利，因为他很有可能会找不到自己的藏身之处，即使勉强发展也难逃灭顶之灾。遗憾的是这些“问题”(也许 Westwood 并不这样认为)在 C& C2 中都原封不动地保留了下来。这些老问题也就算了，可悲的是 Westwood 还在 C& C2 中加入了他们自以为很有创意的东东——行动指示线。举个例子来说，选定一小兵，往目的地一点，就会在小兵和目的地之间出现一条蓝线，Westwood 此举的目的可能是为了让玩家在游戏中随时了解每一个单位的目的地，这样可能方便了分兵作战吧。殊不知，在战斗画面中出现的这些线不仅破坏了画面的真实和美感，更让战斗画面变得零乱，使人看不清楚。如果正在指挥的部队数量超过 20 个，那出现的行动指示线足以弥盖前进的道路和道路上的一切！

说了 C& C2 那么多的缺点，你该不会就这样认为她一无是处吧? 当然了，她也有优点，优点是……唉，太多的缺点已使我淡忘了她有什么优点，哦！我想起来有一个，她的优点是：名声实在太大了。你看：第二天，我就把 C& C2 已经出了的消息告诉了一个朋友(同样是“红警一族”)，他二话没说就赶了过来。在看到了靓丽的画面后，他不禁发出一声声赞叹，大约过了一盏茶的时间，就开始央求我 [转上页]

向所有热心助人的玩友致敬!

难症会诊



编辑/AWEI

取药处

1.《星球大战之侠盗中队》

【问】第4关来到帝国军的AT-AT战车前,我无论如何也无法在AT-AT击毁那栋大楼前打败AT-AT;或者应该说如何使用、取得"鱼叉"(克制AT-AT的武器)?请指教。

【答】帝国步行器AT-AT是无法击毁的。凡是有AT-AT的那关一般用Speeder战机,只要低空(于AT-AT腿部高度左右)靠近它飞,多试几次副武器键(默认是Alt)镜头便切换为远角,按住此键不放,便如同电影中一样放出钢缆缠住它的腿。此时小心控制,绕大家伙飞上3圈便可使它趴下(出现其跌倒的动画)。注意绕时别撞上它也别直飞太远,那样会失败。如果钢缆脱落,不用灰心,再飞回重试一次。后面几关会遇上更多步行器的,祝你成功!

(北京　赵杰)

2.《风色幻想》

【问】"千年的复仇者"第4关,在龙之渊内与格莉鲁对决时,格莉鲁HP总成倍增加,且等级上升十多级,最后不得不以任务失败告终。这是否会影响剧情发展?怎样完成这一任务?

【答】这一仗是打不胜的,对剧情发展无影响,但用敌人练级还不错。在后面的战斗中,除了炽山的敌人会复活一次,其它遇到会复活的敌人的战斗中,都肯定是胜不了的。

(江苏南京　王旭)

3.《幻想水浒传》

【问】不知如何找到传说中的魔法高手克洛利,窗户组和音域组有什么用?多谢高人指点迷津!

【答】在九龙寺洞窟中,据我所知有2个隐藏通道。其中一个中可获得窗之封印球,另一个与第一个通道特征一样(岩石平且宽),克洛利就在这里。当解放军人数超过90人时,与克洛利交谈他就会加入。在根据地找到巫斗英与米路迪,将窗户组交给前者可改变游戏中桌面布景,将音域组交给后者可改变游戏BGM音效(酷吧!)。

(湖北武汉　朱古力)

4.《灵剑传奇》

【问】本人遇到一个无法解决的困难。我需要找到风、水、雷、电四个灵符才能换得阎王杖时,拿到了其中的三个(具体的记不清楚了,大概是风、水、电),第四个怎么也不能拿到。具体情况是有一个宝盒在两行棺材中间,但是我怎么也不能进入中间,特请教。

【答】四张灵符分布在四个不同的迷宫里。最后那个迷宫,你试着查看一下刚进入第一个迷宫时的"出口",别以为是出口哦,其实是另一个迷宫的入口。如果你已去过,可以查看同一迷宫的上两个角,应该也有两个迷宫的入口。或者直接到有个大骷髅的大厅,这里有三个迷宫的入口,看看哪个没进去过。其实四个迷宫是互相关联的,应该不难找到。两行棺材中间的那个宝盒是打不开的。如有其它困难,欢迎来电(0775-5836609)我们一起切磋。

(广西桂林　谭峰)

5.《大航海时代Ⅳ》

【问】如何得到地中海的霸者之证?此时在地中海只剩下本人的势力,且其余的霸者之证都已到手。

【答】您在"问诊"时,忘了提及是在用哪位主角进行游戏,不过从您所说的情况来看,我想一定是在进行赫德拉姆·伯格斯通(瑞典海军军官)的冒险故事,因为我在玩该游戏时也遇到了相似的情况。其实这时,只要让主角的舰队驶向位于地中海东南角的亚历山大港,在那里主角会遭到已经被消灭的巴夏军残部的袭击。在得到港内塞拉姑娘的支援后,主角打赢了这场海战。进入亚历山大港后,主角免不了要和人家女孩子缠绵一番,这也是人之常情嘛,不过千万可别忘了办正经事,去亚历山大港的遗迹探访,就可以得到地中海霸主之证——肯毕西斯王冠的地图。还楞着干嘛,赶快出海去找王冠吧!

6.《大航海时代外传》

【问】选男主角时,得知杀父仇人约克在美洲的河口附近,可我走遍了美洲的每个角落,就是找不到,请大侠们赐教。

【答】其实那个河口就是南美洲著名的亚马逊河河口,只要您将船驶到南纬5度,西经60度附近的河面上,到了白天,约克这个坏家伙就会主动向主角宣战(但是在宣战之前,画面上不会显示约克舰队的图标,因为那是个碉堡嘛)。

本来解答到这里就该结束了,但是因为我实在不想让您重蹈我的覆辙,我还是再罗嗦几句吧!与约克的决战是整个游戏的最后一次战役,约克控制的那个碉堡……想了半天,我只有用"变态"两个词来形容。在这最后的决战上,以往那种"单挑战术"是根本行不通的。建议您先耐心造它十艘大型轮船,配上最厉害的白炮,在酒馆招足了水手,最后别忘了多招募几名会"炮术"的航海士,任命他们当舰队其他几艘船的船长。好了,出发,去轰平约克的碉堡吧!如果大家还有问题,可以发信至cgameboy@263.net,我会尽快回答大家的问题的。

(北京　飞翔鸟软件驿站·牧童)

7.《机甲战士Ⅲ》

【问】单人模式第一大关第三小关,我驾驶机甲杀光所有敌人,摧毁楼房桥梁,到达指定A、B、C三个地点却无法过关,请问怎样过此关?

【答】在确定杀光所有敌人后,再去摧毁位于桥两端的两间工厂;最后要将移动基地车(MFB)移到距离起始点最远的一点,按Ctrl+Q结束任务。许多关卡还有类似这样的特殊任务,望注意。

(广东高要　Supernova)

8.《圣剑传说 Legend Of Mana》(PS)

【问】游戏中好象使用不了道具,那一堆主原料、副原料怎么使用?"精灵之光"这个任务究竟要做什么?

【答】在完成"武器防具作成"和"乐器作成"的任务后,主原料、副原料可通过锻造来制造武器、防具,通过"乐器作成"制造乐器。

"精灵之光"需要卖掉3个灯。与ギルバート交谈选1,得到灯。在"悪魔のぼたくり亭"上层向マスター学习当地语言,接下来分别同"悪魔のぼたくり亭"上层、下层和"残月の路地"入口处的当地人谈话,交谈中的选择依次为22113、122113和2213。把灯卖完后返回,反复与ギルバート和屋内老板谈话即可完成任务。

(河北邯郸　李旭毅)

9.《怪物农场Ⅱ》(PS)

【问】为什么怪兽们那么命短,4岁左右便见上帝?请问怎样合体才能培育出强力怪兽?小生谢过。

【答】这个游戏中怪物的寿命是以"周"为单位计算的,大多数怪物都有300到400周的寿命,理论上能活6~7年(游戏中1年等于48周)。但由于怪物在培育过程中不断地工作和锻炼,使疲劳度和刺激度的数值上升,当达到一定高度并持续5周,就会减去怪物1周的寿命。这样计算一下,怪物们也就能活上4年左右。不过在培育怪物时,尽量做到"劳逸结合",使怪物们不至于太疲劳就行。一般做了回高强度工作后应立即休养,或参加武术大会等活动后,要多休养一次。如果刺激度过高,可适当使用一些道具,如"夏美草"。

用合体并不一定能培育出强力怪物,最多只能使某项能力有所提高。还是要充分利用CD再生机能(在家中的小屋经过改造后),通过不同的CD制造各种怪物,这里面就有不少超强怪兽出现,可以一试。如《电车GO!》便能做出コロペンドラ种族的怪兽,属特殊种族的强力怪兽,优点是十分容易饲养。

(江西南昌　刘玮)

10.《星之海洋2》(PS)

【问】昂翼之黑天使很难打,本人虽然已达到LV255,还有大量最终防具指环饰物,还不是她的对手。最后的十贤者HP也由原来的50万变成150万,请问怎样才能打败这两个对手?

【答】打昂翼天使,首先改为操纵女主角莱娜,队伍中有库罗特、双头龙(以女主角进行游戏用亚提斯)和女魔法使。分别给库罗特和双头龙装备鲜血之铠和加速靴。库罗特的特技只装备镜面剑,武器装备星之剑(即最强之剑)。莱娜装备使用魔法减半的道具。这样在战斗中,由于装备鲜血之铠,自己会不断失血,昂翼天使亦然,莱娜要不断使用补血魔法。这样的话,每人都有最强装备,用40分钟可打败昂翼天使,当然恢复魔法值的道具不可少。

最后的十贤者更简单,给库罗特和双头龙装备加速靴,只要他俩在十贤者一左一右,可以将十贤者打在空中,用10分钟可打败(有60%可能)。

(浙江湖州　汪立峰)

11.《口袋妖怪(黄)》(GB)

【问】我在玉虫村已经买了雷之石,但为何不能使25号"皮卡丘"进化为26号"雷丘"?7号"杰尼龟"在哪里可以找到?

【答】25号皮卡丘在《口袋妖怪(黄)》中是不能进化的。你可以利用通讯交换,将皮卡丘传输到其它版本中(如:绿),用雷之石让其进化,然后再传输回来。

7号杰尼龟在枯叶村(也就是有一艘船,在船上与红交战后,船就开走了的那个村),与SHOP左下方的那个类似女警的人交谈就能得到。

(上海　王efficient杰)



候诊室

1.《魔法门Ⅵ血统与荣耀》

○我想给我的牧师转职，要去 Tatalia 的一个洞穴中找一幅地图，我干掉了里面所有人，前后都翻遍了也没找着，好痛苦啊。求教。

(huj <cherry97@990.net>)

○在 Avlee 得到任务，并得到一条绳子。攻略说在矮人洞穴的下层，摸一下最右方的一个机关，绳子会消失。但本人无法让绳子消失，无法给弓箭手转职，请问该怎么做？扑克牌、花瓶、两个里面装着类似生物的瓶子各有什么用处？

(吉林蛟河 郭磊)

2.《魔法师传奇》

○在奥林匹斯山脚一关，有个飞行壶不知如何拿到？混乱符石在哪一关？

(广西桂林 谭峰)

3.《异尘余生 II》

○三藩市油轮需要导航晶片，请问如何取得？

(浙江舟山 Dick)

4.《地下城守护者 II》

○第十关"粉碎"怎么也过不了。是否限制 45 分钟？要消灭的城主在哪里？我老是玩着玩着就莫名其妙的输了，请教！！

(jiaoww@163.net)

5.《星际争霸》

○我是《星际》的狂热爱好者，酷爱编辑任务。在编辑过程中有一个触发器让我绞尽脑汁也做不出来——神族仲裁者的瞬间移动魔法。不知哪位高手肯助小弟一臂之力，不胜感激。

(liy79@21cn.com)

6.《工人物语 III》

○不知如何让我方的探矿者 Explorer 找矿？在 DEMO 版中造了 Residence 就会有工人出来，正式版中却没人出来，why？Donkey 怎么用？

(江苏苏州 Louis)

7.《彩虹六号》

○第十一关黄色军刀怎么过？用了脉搏侦测器以后有什么显示，在什么地方？

(zhoujun@public.glptt.gx.cn)

8.《心跳回忆》

○一点击约会按钮天就黑了，并且电话留言说我没有去，这是怎么回事？

(天津 刘建颖)

9.《时空道标》

○打到一条船上，我把船上的老怪打到只有 1 点血，再打他，他却说我还不知道情况，仍然剩下 1 点血不死。望各位高手大侠指点

(daniel <aldragon@163.net>)

10.《双子星传奇 II》

○到了 OTRINGAL 城后，因寻找高能燃油要乘船去 FRANCOS 岛。可我怎么也找不到应在哪里乘船。请各位指教。

(山东济南 July)

11.《银翼杀手》

○我有一套正版，前不久不小心把第 2 张盘磨坏，情节发展到雷从楼梯爬到街上，碰到一红衣人袭击，被女警打死，然后雷上飞机后死机。现急需第 3 张盘开始的 save 文件，如有感激不尽(请付使用说明)。

(hbf1@263.net)

12.《DDR99》(PS)

○为什么我只能用键盘玩而用跳舞毯只能玩几首，有的一时能玩一时不能，有时又全部能玩。还有，哪些网站可以下载新歌？

(Mick Huang <mick@163.net>)

13.《圣剑传说 Legend Of Mana》(PS)

○在家中空地上"果树园"事件发生后，将植物怪打败出现一棵大树，它要我种果子，请问如何种？"植物图鉴"在哪里得到？

(江西南昌 刘玮)

14.《最终幻想Ⅵ》(SFC)

○ZOZO 城北部房间的大钟正确的时间应该是几点？在飞空艇之墓内将二层左边房间的墓碑上的密码揭开后，应该去那里找"Exp. EGG"？模仿师"GOGO"在那里找？画家房间里皇帝的画像有什么用？在各地住宿时关于宝藏的梦有什么谜？8 条龙分别在那里？我只找到 6 条。究竟有多少伙伴？我只找到 12 个，还失踪了一个。

(frank_mk2@263.net)

15.《火炎之纹章・纹章之谜》(SFC)

○在第一部暗黑战争编中，第二关屏幕上找不到自己的部队，但可以调出选项，怎么办？望高手指教，谢谢（我是用 zsnes 玩的)！另：望高手提供一套完整攻略，不胜感激！

(graytoyboy@ynmail.com)

16.《口袋妖怪(黄)》(GB)

○我已见到"妙蛙种子"，可与旁边的训练员对话，她却不给我 1 号"妙蛙种子"；与此村所有人对话，依然如故。请高人指教怎样得到"妙蛙种子"？

(北京 张兆旭)

公用机：如何守住你的秘密

■文/ChengLin

如果你在和别人共用一台电脑，可能有这样的苦恼：自己一些重要数据或个人小秘密不想让别人知道，但因为与人共用电脑，还不能设置开机密码。如何保护自己的秘密不让人发现，而又不影响他人使用，这是使用共用机的朋友渴望解决的问题，笔者经过实践，找到了一些解决方法。

用压缩工具带口令打包压缩文件

WinZip 是最常用的压缩软件，你可以在几乎所有软件下载站点找到它。在资源管理器选择要加密的一个或多个文件，点击鼠标右键，选择[add to zip]，在弹出的对话框输入要生成的 Zip 压缩文件名，然后单击[password] 输入口令，最后单击[Add]，进行带口令打包压缩。用此方法可对一个或多个文件进行加密保护。

其它压缩工具也有类似功能。除 WinZip 外还有不少很好的文件压缩工具，它们大多是共享软件，都能实现带口令打包压缩，有兴趣的朋友不妨一试。

ZipMagic 98 v2.02：能自动将 Zip 压缩文件当作普通文件夹管理。http://www.mijenix.com/。

PkZip for Windows v2.06：管理大量 Zip 压缩文件时建议采用。http://www.pkware.com/；

WinRAR v2.08：RAR 的 Win95 版，擅长制作分卷自解压文件。http://www.creabel.com/。

WinACE v0.95 Beta：提供类似资源浏览器的界面方式和文件管理功能、在硬盘创建扩展分卷压缩包等功能。http://www.emerge.de/。

Sonic Cabinet Manager v1.0：专门支持微软发布的 CAB 格式文件的管理工具，可生成 CAB 压缩文件。http://www.mimarsinan.com/。

用 Folder Guard 对整个文件夹加密

Folder Guard 是 Winability 公司开发的工具软件，顾名思义就是文件夹守护者，它能隐藏和保护任何文件夹，使其对所有应用软件如资源管理器、《OFFICE》等真正不可见；对受保护文件夹提供密码访问权限，并可随时修改；可以方便直观地设置欲保护文件夹属性；还可以控制 Win9x 的[开始]菜单，隐藏菜单中[收藏]、[文档]项，使以前访问过的文件不被人看见。

Folder Guard v4.08 版下载地址 http://166.111.167.122，最新版为 4.11，下载地址 http://202.103.229.48/CZY/dl/fguard.zip (622KB)。

Private Bookmarks 为书签加密

书签是广大网友浏览时的好帮手，它能免去我们记忆及输入常去站点的网址。由于书签存在个人隐私问题，有必要对其进行加密保护。首先我们可以用前面提到的 Folder Guard 去掉 Windows[开始]菜单中的[收藏]和[文档] 项；然后用 Private Bookmarks 软件从浏览器中导出书签并去掉浏览器中的书签。

使用被 Private Bookmarks 加密过的书签有两种方法：一种是进入 Private Bookmarks，在书签显示栏直接点击欲访问书签项，这时 Private Bookmarks 就会调出浏览器访问这个书签项。Private Bookmarks 主窗口下方[Option] 功能钮的 [Brower used to open bookmarks]选项可以设置打开书签时使用的浏览器及保存路径。在此可以设置使用 IE 或 Netscape 作为默认浏览器。另一种方法是把 Private Bookmarks 中的书签再导出到浏览器，利用浏览器打开书签，浏览结束后再用浏览器的管理收藏夹功能把书签从浏览器中删除。

Private Bookmarks 的下载地址为：http://www.webroot.com/，907KB，最新版本为 2.1。

Display home 显卡之家 card

提高 TNT/TNT2 的软解压质量

■文/显卡之家・李想

TNT/TNT2 系列显卡的 VCD/DVD 软解压效果之烂是大家有目共睹的，个人感觉 TNT2 的 DVD 效果还不及 Voodoo3 的 VCD 效果，更可气的是从 Riva 128 到 TNT2 Ultra 都是如此，难道 nVIDIA 的 YUV2 支持永远搞不好了吗？

还算走运，最近一下子见到了两个软件都能解决此问题，一个是 VoodooMovie 2，一个是豪杰 STHDVD 测试版，两者共同的特点都是调用了显示卡的某些硬件特性（难道是 3D 支持?)，很大程度提高了 VCD/DVD 回放效果。不过遗憾的是 VoodooMovie 2 还没有注册版本，屏幕上会出现让你注册的字符。

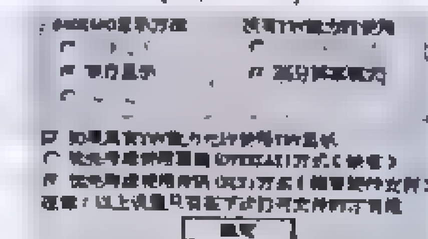
下载 VoodooMovie2：http://www.gameforever.com:800/other/vdmosb20.zip。

豪杰 STHDVD 就好多了，该公司的主页上直接提供下载：http://www.herosoft.com/。

使用豪杰 STHDVD(图－01)的时候，你只要在[视频]→[设置显示方式]→[优先试用硬件方式 BLP] 前面打一个勾 (图－02)，然后在播放影片的过程中，鼠标右键选择[去除毛刺]选项，你的 TNT/TNT2 的 VCD/DVD 效果就会有相当明显的提高。



(图－01)



(图－02)

BIOS 常见问题解答

■文/戴昊峰

▲什么是可擦写(Flash)的 BIOS ?

BIOS 是基本输入/输出系统的缩写。BIOS 是系统内附，在电脑没有访问磁盘程序之前决定机器基本功能的软件系统。就 PC 而言，BIOS 包含控制键盘、显示屏幕、磁盘驱动、控制串行通讯设备和很多其它功能的代码。

一般 BIOS 存储在主板 ROM 芯片(所以通常叫 ROM BIOS)，这确保 BIOS 的可用性和不会因磁盘错误而损坏。它也确保机器能够启动。因为 RAM 比 ROM 速度快，很多机器制造商设计的 BIOS 在机器启动时能从 ROM 被拷贝到 RAM 运行，这项技术也叫 shadowing。当今在很多 PC 里是 Flash BIOS，意味 BIOS 是存储在可重新改写的 Flash 内存芯片上，需要时可以自由改写。

PC 机的 BIOS 是标准化的，所以所有的 PC 在 BIOS 这一级别上是类似的(尽管因为生产商不同，BIOS 版本非常多)。能够处理 Plug－and－Play (即插即用) 设备的 BIOS 叫 PnP BIOS，或 PnP－Aware BIOS。一般而言，这些 BIOS 出现在 Flash Memory 里。

▲怎么确定我的系统是可擦写 BIOS(Flash BIOS Chip)?

很简单，把机箱打开，揭开 BIOS 芯片上 (一般是 28 或 32 脚的双列直插式集成电路，上面贴的是印有 BIOS 生产商的胶带) 的封条，可以看到芯片型号。对照下面，你就可以确定系统里是否包含可擦写 BIOS。

Am29F010:AMD 5V 的 Flash ROM
Am28F010、Am28F010A:AMD 12 伏的 Flash ROM
AT28C010、AT28MC010、AT29C010、AT29LC010、AT29MC010:Atmel 5V 的 Flash ROM
CAT28F010V5、CAT28F010V5I:Catalyst 5V 的 Flash ROM
CAT28F010、CAT28F010I:Catalyst 12V 的 Flash ROM
28F010:Fujitsu(富士通)12V 的 Flash ROM 或 ISSI 12V 的 Flash ROM
HN58C1000:Hitachi(东芝)5V 的 Flash ROM
HN28F101、HN29C010、HN29C010B、HN58C1001、HN58V1001:Hitachi 的 12V 的 Flash ROM
A28F010、28F001BX－B、28F001BX－T、28F010:Intel 12V 的 Flash ROM
M5M28F101FP、M5M28F101P、M5M28F101RV、M5M28F101VP:Mitsubishi 12V 的 Flash ROM
MX28F1000:MXIC 12V 的 Flash ROM
MSM28F101:OKI 12V 的 Flash ROM
KM29C010:Samsung 5V 的 Flash ROM
DQ28C010、DYM28C010、DQM28C010A:SEEQ 5V 的 Flash ROM
DQ47F010、DQ48F010:SEEQ 12V 的 Flash ROM
M28F010、M28F1001:SGS－Thomson 12V 的 Flash ROM
28EE011、29EE010:SST 5V 的 Flash ROM
PH29EE010:SST ROM Chip
TMS29F010:Texas－Instr 5V 的 Flash ROM
TMS28F010:Texas－Instr 12V 的 Flash ROM
W29EE011:Winbond 5V 的 Flash ROM
W27F010 Winbond 12V 的 Flash ROM
X28C010、X28C010I、XM28C010、XM28C010I:XICOR 5V 的 Flash ROM
29LVxxx 3V Flash Memory(较少见)
28Cxxx－EEPROM:和 Flash Memory 相似
27Cxxx－With Window EPROM:只读，一次性写入。

其它型号，开头字母不是 28 或 29 的芯片可能就是普通 ROM

▲我需要升级 BIOS 吗?

升级 BIOS 有很多的理由，最重要的原因就是和 Windows 有关。如果一台机器上的 BIOS 过时，Windows 配置就不会达到最佳

现在市场上出售的硬盘容量都远大于 528MB，为支持这些大容量硬盘，BIOS 必须支持 LBA(Logical Block Addressing，逻辑块寻址)技术。如果你的 BIOS 不支持，而你又想使用硬盘全部容量，就必须使用能"欺骗"BIOS 的专用软件。而这些专用软件会让 Windows 访问硬盘时采用兼容模式，造成性能降低。另外为了让 Windows 能充分支持即插即用(PnP)设备，你也需要 PnP－BIOS。这也是升级 BIOS 的重要原因。第 3 个重要原因就是升级 BIOS 可以解决以前 BIOS 的 bugs。

其它不太重要的原因包括：BIOS 有新设置，比如从光驱启动机器，从 SCSI 设备启动等。

▲从哪儿下载 Flash BIOS?

各大主板厂商的 BIOS 更新数据相关网址：

华硕 ASUS(http://www.asus.com.tw)
486 升级 http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios－486.html
Pentium 升级 http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios－p54.html
Pentium Pro/Ⅱ升级 http://www.asus.com.tw/Products/Bios/bios－p6.html
技嘉 GIGABYTE(http://www.giga－byte.com)
Beta 系列 http://www.giga－byte.com/gigabyte－web/sw_bata.htm
AGP 系列 http://www.giga－byte.com/gigabyte－web/swagp.htm
Intel 440GX 系列 http://www.giga－byte.com/gigabyte－web/swgx.htm
Intel 440BX 系列 http://www.giga－byte.com/gigabyte－web/swbx.htm
Intel 440ZX 系列 http://www.giga－byte.com/gigabyte－web/swzx.htm
Intel 440EX 系列 http://www.giga－byte.com/gigabyte－web/swex.htm
Intel 440LX 系列 http://www.giga－byte.com/gigabyte－web/swlxl.htm
Intel 430TX 系列 http://www.giga－byte.com/gigabyte－web/swtx.htm
VIA 系列 http://www.giga－byte.com/gigabyte－web/swvia.htm
ALI 系列 http://www.giga－byte.com/gigabyte－web/swali.htm

SiS 系列 http://www.giga－byte.com/gigabyte－web/swsis.htm
其他旧型号 http://www.giga－byte.com/gigabyte－web/swother.htm
微星 MSI(http://www.ecs.com.tw)
MS－41 系列 http://www.msi.com.tw/chinese/bios/486.htm
MS－51 系列 http://www.msi.com.tw/chinese/bios/51.htm
MS－61 系列主板 http://www.msi.com.tw/chinese/bios/61.htm
升技 ABIT(http://www.abit.com.tw/html/dload.htm)
联尚 AIR(http://www.airwebs.com/download.html)
浩鑫 SHUTTLE(ftp://ftp.spacewalker.com/bios/)
建基 AOPEN(http://w3.aopen.com.tw/tech/biosdrv.htm)
映泰 BIOSTAR(http://192.72.144.27/service.htm)
艾威 IWILL(http://www.iwill.com.tw/csupport/index_bios.html)
捷邦 J－BOND(http://www.jbond.com/companyf.html)
迈科 MICRONICS(http://www.micronics.com/)
梅捷 SOYO(http://www.soyo.com.tw/chinese/product/biosup.htm)
丽台 SUPERMICRO(http://www.supermicro.com/download/dlframe.htm)
磐英 EPOX(http://www.epox.com/support/bios.html)
亿华 EFA(http://www.efa.com.tw/elec/efa/c－service.html)
友通 DFI(http://components.dfiweb.com/support/downloads.asp)
精英 ECS(http://www.ecs.com.tw/ecs/ecs/spp－m.htm)
大众 LEO(http://www.fic.com.tw/techsupport/bios/index.htm)
迈肯 MYCOMP(http://www.mycomp－tmc.com/BIOS.htm)
福扬 FYI(http://www.fyi.com.tw/download－c.htm)
中凌 ATREND(http://www.atrend.com.tw/download/frame－bios.html)
海洋 OCTEK(http://www.oceanhk.com/drivers/others/biso)
宏基 ACER(http://www.aopenamerica.com/tech/mainbd/default.htm)
联想 QDI(http://www.qdigrp.com/driver.htm)
宏鹰 PCCHIPS(http://www.pcchips.com.tw/BIOS.html)
捷波 JETBOARD(http://www.jetway.com.tw/evisn/jwd/jwd01/index.html)
联讯 DATAEXPERT(http://www.dataexpert.com.tw/service/)
星钥(http://megastar.kamtronic.com)
承启(http://www.chintech.com.tw)
钻石(http://www.dfiweb.com)
致福(http://www.gvc.com.cn)
英特尔(http://www.intel.com)
华基(http://www.zida.com)
慧聚(http://www.pcchips.com)

主要 BIOS 生产公司网站

Award BIOS 公司(美国)http://www.award.com/
Award BIOS 公司(台湾)http://www.award.com.tw/
Award 技术咨询中心(只限 E－Mail:support@unicore.com)
AMI BIOS 公司(http://www.amibios.com/)
Microid Research (http://www.mrbios.com/)
Micro Firmware Phoenix BIOS 及升级 BIOS 数据(http://www.firmware.com/)
Phoenix BIOS 公司(http://www.phoenix.com/)
Unicore :提供 BIOS 升级数据(只限 Award BIOS)(http://www.unicore.com/)

▲不知道主板的名称怎么办?

如果你的 BIOS 是 Award BIOS，可以向 award888@ms1.hinet.net 或 support@unicore.com 发封邮件，里面附上你的 BIOS 的版本号、系列号 (part number)、发布日期。award 系列号包含它所支持芯片的信息。这个信息出现在机器启动后，屏幕显示正在进行内存检验的时刻。这时按[PAUSE]键，就可以读系列号、BIOS 日期和版本了。不过，有的主板生产商把这个信息去除了，你只有向卖你机器的人查询。

▲如何升级 BIOS?

升级 BIOS 需要：BIOS 读写程序(Flasher)和 BIOS 最新数据文件。读写程序将把这个数据文件写入到 BIOS 芯片里。下面是不同 BIOS 的升级命令：

awdflash xxx.bin(对 Award BIOS)
amiflash xxx.bin(对 AMI BIOS)
mrflash xxx.bin(对 MR BIOS)

注意，在读写器要求你存储当前 BIOS 时，选[YES]，这样升级 BIOS 时如果出现问题了还可以恢复原来的设定；有些主板生产商提供自己的升级软件程序 (一般不能拷贝)，注意升级前在系统 BIOS 里把 [System BIOS Cacheable] 选项设为 [NO]；千万不要使用错误的 BIOS 数据文件，否则你的机器就不能启动了。

▲升级 Award BIOS 时提示"Insufficient memory"(内存不足)怎么办?

制作一张 3.5 寸软盘的系统引导盘 (用命令 format a: /s 即可)，然后用软盘引导系统，在纯 DOS 环境下升级 BIOS。

▲如何恢复损坏的 BIOS?

利用引导区 BIOS(Boot－block BIOS)：现在多数基于 AWARD BIOS 的主板都有引导区 BIOS，这是在升级 BIOS 时不会被覆盖的一小部分 BIOS。它只支持很基本的硬件，如软盘等。如果你的显卡是 PCI 的，在 BIOS 被损坏后屏幕将是漆黑一片，因为引导区 BIOS 只支持 ISA 显卡。引导区 BIOS 可以执行可引导软盘上的 AUTOEXEC.BAT。这样我们可以把 Award Flasher 和正确的 BIOS 文件(*.bin)放在软盘上并在 AUTOEXEC.BAT 里加入 BIOS 升级命令。

得到新的 BIOS 芯片：联系主板生产商，看是否他们能提供 BIOS 芯片，有些生产商是免费提供的；联系卖相关芯片的电脑公司；热交换：注意，本人不对本方法导致的任何问题负责，风险自负。用另外一块可以正常使用的 BIOS 芯片来更换当前损坏的芯片，而正常 BIOS 芯片的主板必须尽量和损坏的型号一致。在正常芯片机器上先把 [System BIOS cacheable]设为[ENABLE]，进入 DOS 后，把正常芯片拔掉，用损坏芯片来替代，然后正确地升级 BIOS 即可，注意：建议使用 MR BIOS 读写程序，他们的产品名声最好。可以访问 ftp://ftp.mrbios.com 找相关软件；Intel 主板可以这样做，把 Flash Recovery 跳线放在 recovery mode 位置，把可启动的 BIOS 升级软盘放入，启动机器——因为没被覆盖的引导区 BIOS 不支持 PCI 显卡，这时屏幕上什么都没有。你可以通过鸣笛声和软盘 LED 来观察。当机器响

了一下，接着软盘 LED 亮时，系统就正在升级你的 BIOS、当软盘 LED 灯灭时，说明恢复已完成，关机，把跳线恢复到缺省位置，重启动继续恢复。

▲在 Award 或 AMI 的网站里没有我的 BIOS 升级文件？

Award 和 AMI 会为特定的主板生产商提供符合特定主板和芯片组的 BIOS 升级文件，然后生产商再利用 Award/AMI 提供的工具，对这些 BIOS 文件作出最后的修改和优化。就是说，生产商比 Award/AMI 更了解他们的主板，能提供更好的 BIOS 升级。

注意：http://www.award.com.tw/download/bios/ 里包括好多主板如 ALi、Cyrix、Intel、Opti、SiS、VIA 的 BIOS 升级文件。不过你最好先在主板生产商自己的网页里找升级文件，如果没有的话，再来此处下载。

▲在哪儿能找到我的 BIOS 技术帮助？

在你主板的网站上（如果有的话），有问题也可以向他们发电子邮件。

▲PROM、EPROM、EEPROM 这些名词代表什么？

PROM（可编程只读存储器 Programmable Read－Only Memory）是数据只可写入一次的存储器芯片。一旦数据写入 PROM 就永久保存。不象 PC 系统内存，PROM 在关机时里面的信息依然保存。PROM 和 ROM（只读存储器）的差异是 PROM 生产出来后是空白的存储器，而 ROM 在生产出来后就已经被写入信息了。要想写入到 PROM，需要特殊的设备——PROM 编程器或 PROM 烧录器。

EPROM（可擦除可编程只读存储器 Erasable Programmable Read－Only Memory）是一种特殊的 PROM。内部信息可以用特定设备照射紫外线擦除。一旦擦除就可以再次写入信息。

EEPROM 和 EPROM 类似，但擦除时需要电而不是紫外线。EEPROM（电擦除可编程只读存储器 Electrically Erasable Programmable Read－Only Memory）和 PROM 一样，关机后信息不会消失，但速度没有 RAM 快。

一种特殊的 EEPROM，称之为 Flash EEPROM，在电脑里可以被重写，不需要特殊的烧录器。我们常说的可读写式 BIOS 芯片就是由它们构成的。

▲如何用 DEBUG 恢复 BIOS 出厂值？

在纯 DOS 下，不是 Windows 里的 DOS 窗口：

AMI/Award BIOS：

```
C:\DEBUG
-O 70 17
-O 71 17
Q
```

Phoenix BIOS：

```
C:\DEBUG
-O 70 FF
-O 71 17
Q
```

▲我的密码忘了，如何破解 BIOS 里的密码保护？

Award BIOS：试试下面的密码：AWARD_SW、j262、HLT、SER、SKY_FOX、BIOSTAR、ALFAROME、lkwpeter、j256、AWARD? SW、LKWPETER、Syxz、aLLy、589589、589721、awkward、CONCAT 也可在网上下载有关的破解程序。

AMI BIOS：试试下面的密码：AMI、BIOS、PASSWORD、HEWITT RAND、AMI? SW、AMI_SW、LKWPETER、A.M.I.，也可在网上下载有关破解程序

▲AMI BIOS 鸣笛有何含义？

除去 8 声鸣笛，其他都会造成机器不能启动：

1 声——刷新失效；2 声——奇/偶校验错误；3 声——基本 64K 内存错误；4 声——定时器失效；5 声——处理器错误；6 声——8042 的 A20 信号错误；7 声——处理器特殊中断错误；8 声——显存读/写错误；9 声——ROM 校验错误；10 声——CMOS 关闭寄存器读/写错误；11 声——Cache 内存损坏。

▲如何解决上述鸣笛错误？

对 1、2、3 声鸣笛，可以试着重安内存条，如果错误仍然存在，更换好的内存条。

对 4、5、7、10 声鸣笛，到经销商处更换主板。

对 6 声鸣笛，重新安装键盘控制器芯片。如果错误继续，更换该芯片。如果错误继续，检查和键盘有关部件，如更换好的键盘，检查主板上是否有键盘保险丝。

对 8 声鸣笛，更换显卡或显存。

对 9 声鸣笛，更换 BIOS 芯片。

如果没有任何鸣笛，而显示器漆黑一片，先检查电源，连接主板上的 POWER LED 到 LED 上，如果 LED 亮，而驱动器有转动声音就说明电源是好的。接着检查主板上有没有松动的部件。松动的处理器、BIOS 芯片、晶振或芯片组都能导致主板不工作。

接着，除了显卡，把所有插卡拔掉。这时系统至少能加电并出现显卡信息。然后再一次一个地插卡，直到问题出现。

上述方法失效，只有到经销商更换主板了。

▲如何在 Windows 里避免"IRQ Routing Table errors"？

如果你主板使用的是 VIA 芯片组，就需要安装最新的 VIA 补丁软件（http://www.via.com.tw/）。如果还不行，就在 BIOS 里[Disable]掉[OnChip USB]。如果成功，就应和主板生产商联系获得最新的 BIOS。（比如浩鑫 HOT591P 主板就有这种情况，升级 BIOS 后就没问题了。）

▲BIOS 的 2000 年问题如何解决？

请到下面的专业站点：

http://www.firmware.com/support/bios/year2000.htm
http://www.y2klinks.com/ring.htm
http://www.y2k.com
http://www.y2ktool.com/

本栏编辑/Chance



关注 Apollo Pro 133

■文/Cho

三分天下有其一：Apollo Pro 133 的背景

随着 AMD 推出 Athlon、威盛收购 Cyrix 和 IDT，以前由英特尔独家控制 PC 架构走向的局面这次或许真的要改变了。

英特尔方面有"铜矿"（Coppermine）及原名为 Merced 的"Itanium" CPU 和 i820（Camino）芯片组；AMD"阿思龙"（Athlon）系列 CPU（Athlon Ultra、K8——可能叫 Sledgehammer 大锤）也已在 10 月份微处理论坛上发布了、同时还有"铁门"（IronGate）芯片组。这厢"铜/铁大战"尚未完全公演，那厢威盛的"约瑟亚"已经跑出来搅和了。位于我国宝岛台湾的威盛科技在收购了 Cyrix 和 IDT 以后，手头也终于拥有了自己的 CPU"约瑟亚"（Joshua、原名 Gobi、最快可在年底前进入量产），成为继 UMC 以后的第 2 个生产 X86 兼容处理器的台湾厂商。

英特尔由于要力推 810 芯片组，结果最近 BX 产品大缺货，又逢产品世代交替之际的空档，于是威盛 PC133 芯片组一经推出就马上在市场上受到欢迎，多家厂商宣布支持。而威盛的 PC133 升级版——PC133A 芯片组也已于 9 月量产，锁定 BX 为主攻对象，估计其整个 PC133 系列产品 9 月销售量可达 150 万套（收台湾地震影响，实际数字可能有出入）。而威盛下一代整合型芯片组 Pro Media Ⅱ，更直接瞄准英特尔预计明年上半年推出的 Solano。届时双方在芯片组市场的战线将从高阶一直延伸到低阶。

三分之势已然形成：英特尔、AMD、威盛各据一方（其它的像 RISE 等太过弱小，还不成气候，就不提了）。下面就让我们来先看一下威盛三分天下所祭出的利器：Apollo Pro 133。

Apollo Pro 133 技术资料

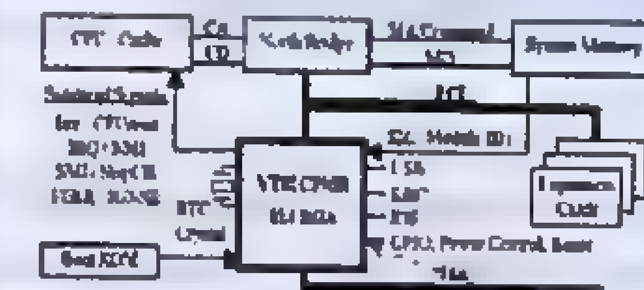
Apollo Pro 133 北桥： 一般情况下，从主板结构看，北桥是最接近 CPU 和内存的那块大芯片。目前市面上能见到的 Apollo Pro 133 主板芯片组大部分是 VT82C693A＋VT82C686A 或者 VT82C693A＋VT82C596B。其中VT82C693A 就是 Apollo Pro 133 的北桥。

Apollo Pro 133 北桥 VT82C693A 支持： AGP/PCI/ISA Mobile and Deep Green PC；Slot－1 and Socket－370（Pentium Ⅱ、Ⅲ、Celeron 等）CPU；66/100/133MHz 的 CPU 前端总线；WC（Write Combining）式循环；动态延迟事务处理；系统管理中断、内存映射重绘及 STPCLK 机制；PCI/AGP 分频模式（表－01）；AGP v2.0 标准兼容

PCI	AGP	CPU	Mode
33MHz	66MHz	133MHz	4× synchronous
33MHz	66MHz	100MHz	3× synchronous
33MHz	66MHz	66MHz	2× synchronous

（表－01）

Apollo Pro 133 的南桥： Apollo Pro 133 的南桥目前有两种，分别是 596B（图－01）和 686A。686A 增加的功能是 4×USB、AMR 和自带 AC97 声卡芯片。罗马不是一日建好的，596B 也一样，经历了几次修改：（表－02）。



（图－01）

关于 Apollo Pro 133 的几点澄清： 目前，威盛符合 PC133 的主板芯片组在Slot－1/Socket－370体系中只有两套芯片组：它们是支持 AGP 4× 的 Apollo Pro 133A（VT82C694X＋VT82C686A）及支持 AGP 2×的 Apollo Pro 133（VT82C693A＋VT82C686A、VT82C693A＋VT82C596B）。而在此之前，曾有过一套（VT82C693＋VT82C596A）的芯片组组合是不支持 4 倍分频技术的（也就是说不正式支持 PC133 规范），但现在有部分主板厂商（如磐 X）却把此类型号叫做 P133A。尽管说明书确实声明只支持 66/100MHz 的总线频率，但这样的做法仍令不少不知内情的买家"上当"。

版本	Date	Revision
修订版 0.1	2/23/99	Initial release based on 82C596A Data Sheet revision 1.1 - Added UltraDMA-66 to feature bullets and overview - Added integrated APIC (changed M18, K18, J17 pin descriptions) - Added note to RTC CMOS Register Summary - Added / changed function 0 Rx42[6], Rx48[7-4], Rx58[3], Rx5C[7-4, 2], Rx74[29-24, 8, 1], Rx87-89 - Added / changed function 3 Rx8, Rx4D[2-0], Rx54-55, Rx58-5B, Rx90-91, RxD2-D8 (80-88 renumbered), PMU I/O Offset 0[11], 20[14, 7-1], 22[14, 7-1], 24[14, 7-1], 28[15-11], 2A[15-11], 2C[11-10], 38[2-1], 44[10-1], 4C[30-0]
修订版 0.2	3/9/99	Updated feature bullets, overview, and pin descriptions Replaced IDE function 1 with registers from 686B to reflect UltraDMA-66 Added / changed PMU function 3 registers Rx42[7-6, 4], Rx58-5B, PMU I/O Offset 0[9], 2C[2], 30[10-0], 34[10-0], 38[8, 4-3], 40 (removed)
修订版 0.3	6/17/99	Changed Function 0 Rx42[2-0], 43[5-4], 50 default, 55[3-0], 57[3-0], 88[3-0], 88[5], Function 1 RxD, 42-43, 45[3-2], 54[4-3], 70, 74-75, 78, 7C-7D, Function 2 Rx41[7-3], Function 3 Rx4C-4F default value

（表－02）

在 VT82C693+VT82C596A 中的 596A 也是一个"陷阱",因为 VT82C596B 是支持 DMA66/33 的,而 596A 按照威盛网站的资料说是不支持的,希望大家对此留意。

之所以有 596B 跟 686A 出现,是由于威盛为照顾笔记本市场而做出的妥协。596B 本是打算用于笔记本市场的 Mobile South(移动版南桥),而 686A 则是 Super South(超级南桥)。当然,这并不意味着 596B 就不能用于台式机,市面上也有以 596B 作为南桥的 Apollo Pro 133 主板(如建邦的 P6Pro-A+等)。

几种芯片组的比较。(表-03)

经过威盛认证的 PC133 内存片、内存条型号(表-04)。测试级别包括:芯片级、模组级、系统级。测试时设定为 unbuffered 的。推荐选择 Micron 内存,是经过认证的 PC133 内存。价格嘛,现在就不要考虑了,所有的内存都是天价,比两年前还贵,太离谱了。

关于 Apollo Pro 133 的常见问题:

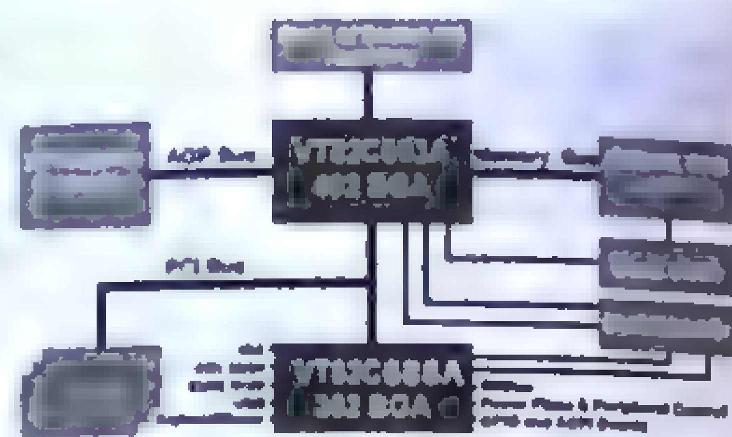
Q:真的需要以 PC133 为基础的 Apollo Pro133 芯片组主板吗?

A:PC133 意味着系统内存速度将有 30% 左右的提高,对于 AGP 4× 和 UDMA66/100 则将提供比 PC100 更高的性能。而且如果你找到一块可以超频到 133MHz 外频的 CPU,那就有用武之地了,当然要是有 Coppermine PⅢ 的话会更好。

功能	VIA Apollo Pro 133A	VIA Apollo Pro 133	VIA Apollo Pro 133 (MS)	Intel i820	Intel i810E	Intel 440 BX
芯片组构成	VT82C694X 492-pin BGA +VT82C686A 352-pin BGA	VT82C693A +VT82C686A	VT82C693A +VT82C596B	FW82820 +FW82801 +FW82802	82810E +FW82801 +FW82802	82443BX +82371AB
FSB 速度	66/100/133	66/100/133	66/100/133	66/100/133	66/100/133	66/100/133*
PC133 ready (PCI/HOST:1/4)	直接支持	直接支持	直接支持	直接支持	直接支持	不直接支持
Memory Bus Settings	66/100/133MHZ	66/100/133MHZ	66/100/133MHZ	100/600/700/800MHz	66/100/133MHZ	66/100/133MHZ
AGP 版本	1.0 (2X) /2.0 (4X)	1.0 (2X)	1.0 (2X)	2.0 (4X)	2.0 (4X)	1.0 (2X)
USB (版本/接口数)	1.0 版/4~5PORT	1.0 版/4~5PORT	1.0 版/2PORT	1.0 版/2PORT	1.0 版/2PORT	1.0/2PORT
AMR 插槽	支持	支持	不支持	支持	支持	不支持
↵						
内存界面	SDRAM (168PINDIMM)	SDRAM (168PINDIMM)	SDRAM (168PIN DIMM)	RAMBUS (165PINRIMM) /SDRAM (通过 MTH)	SDRAM	SDRAM
ECC 内存纠错	支持	支持	支持	支持	支持	支持
ACPI	支持	支持	支持	支持	支持	支持
APM 1.2	支持	支持	支持	支持	支持	支持
SM BUS	支持	支持	支持	支持	支持	支持
PCI 2.1 master	5	5	5	5	3	5
IDE	UDMA66/33	UDMA66/33	UDMA66/33	UDMA66/33	UDMA66/33	UDMA33
内置显卡	NA	NA	NA	NA	i752/4MB buffer	NA
AC 97	YES	YES	NO	YES	YES	NO
L2 CACHE	CPU内置	CPU内置	CPU内置	CPU内置	CPU内置	CPU 内置

(表-03)

Q:Apollo Pro133 的敌手是英特尔的 Camino(即 i820)吗?



(图-02)

A:Camino 的最大问题是不断延期上市及高昂的成本。早在98年秋天,英特尔手中已经拿着 Camino 了。但是直到今年9月底,官方的正式版本仍然没有发布,这已经是两次延迟发布了。英特尔已经明白,以现在的 PC 价格体系而要求 RAMBUS 运行于 800MHz 是非常困难的。而威盛倡导的 PC133SD 则提供了与 RAMBUS 相近的性能但却更低廉的价格。即使 i820 上市,数量也会极其有限,仅仅是向世人表示 RAMBUS DRAM 是"明年的趋势"而已。"明年的趋势"还包括了 IA-32、IA-64 和 DVI 等一大堆新技术产品。准确地说,i820 并不是 Apollo Pro133 的敌手,而是 Apollo Pro 133 系列的助燃剂。

Q:英特尔的 i810e 呢?

A:也许可以说是 Apollo Pro 133 的真正敌手,因为有传闻说虽然 i810e 的显示部分依然使用 i752,但英特尔有可能在芯片组"额外"加一个 AGP 2×/4× 的信道,这将在一定程度上增强与 Apollo Pro 133 的竞争力,当然目前这仅仅传闻。

Q:什么是 Virtual Channel?

A:Virtual Channel 是由日本 NEC、Infineon 和韩国 Hyundai(现代)共同开发的一种新型低周期的 SDRAM 产品,它通过改善平均存取周期来增强内存性能。威盛是支持这种技术的第一个芯片组厂商。从一些 Virtual Channel 的测试看,配上 Virtual Channel 的系统,性能达到了 BX 主板的性能,还算是不错,有点吸引力。

目前市场上 Apollo Pro 133 的主板包括:大众 KA-133-1、钻石 PA61、磐英 6VBA/3VBA、硕泰克 SL67FV、致福 P6V133、皇朝 TI6NBFVL+和梅捷 6VBA133 等,价格都比同级 Intel 芯片组主板便宜,彼此各具特色,大家自己选吧,我就不罗嗦了。

性能测试

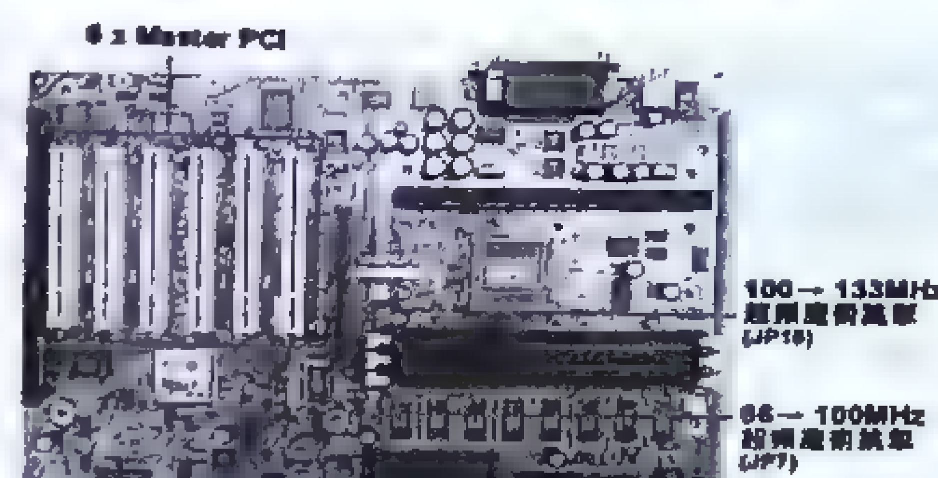
CPU:PⅢ-600MHz(133MHz 前端总线)主板:

厂商	内存颗粒形式	内存芯片编号	测试所使用的内存条编号	产品通过的级别
Micron	64Mb-8Mx8	MT48LC8M8A2TG-75	64M no ECC MT8LSDT864AG-133B4 64M w/ ECC MT9LSDT872AG-133B4 128M no ECC MT16LSDT1664AG-133B4 128M w/ ECC MT18LSDT1672AG-133B4	通过所有级别的测试
Infineon	64Mb-8Mx8	HYB39S64800BT-7.5	64M no ECC HYS64V8200GU-7.5 64M w/ECC HYS72V8200GU-7.5 64M no ECC HYS64V8300GU-7.5 64M w/ ECC HYS72V8300GU-7.5 128M w/ ECC HYS72V16220GU-7.5 128M no ECC HYS64V16220GU-7.5	通过所有级别的测试
Samsung	64Mb-8Mx8	KM48S8030DT-GA	64M no ECC KMM366S823DTS-GA 64M w/ ECC KMM374S823DTS-GA 128M no ECC KMM366S1623DT-GA 128M w/ ECC KMM374S1623DT-GA	通过所有级别的测试
	128Mb-16Mx8	KM48S16030AT-GA	128MB no ECC KMM366S1723ATS-GA 128MB w/ ECC KMM374S1723ATS-GA 256MB no ECC KMM366S3323AT-GA 256MB w/ ECC KMM374S3323AT-GA	
Hitachi	64Mb-8Mx8	HM5264805FTT-75	64M no ECC HB52F88EM-75F 64M w/ ECC HB52F89EM-75F 128M no ECC HB52F168EM-75F 128M w/ ECC HB52F169EM-75F	通过所有级别的测试
Toshiba	128Mb-16Mx8	TC59SM708FT-75	128 no ECC THMY6416H1EG-75US 128 w/ ECC THMY7216H1EG-75US 256M no ECC THMY6432G1EG-75US 256M w/ ECC THMY7232G1EG-75US	通过所有级别的测试
	128Mb-8Mx16	TC59SM716FT-75	64M no ECC THMY6480H1EG-75US 64M w/ ECC THMY7280H1EG-75US	通过所有级别的测试
Mitsubishi	128Mb-16Mx8	M2V28S30TP-6	128M no ECC MH16S64PHB-6 128M w/ ECC MH16S72PHB-6 256M no ECC MH32S64PSB-6 256M w/ ECC MH32S72PSB-6	通过所有级别的测试
	64Mb-8Mx8	M2V64S30BTP-6	64M no ECC MH8S64BALD- 64M with ECC MH8S72BALD- 128M no ECC MH16S64BAKD- 128M with ECC MH16S72BAKD-	通过所有级别的测试
Fujitsu	64Mb-8Mx8	MB81F64842D-75FN	64M no ECC QDC8UV6484-75T-P 64M no ECC QDC8UV6484-75T-S 64M w/ECC QDC8UV7284-75T-P 64M w/ECC QDC8UV7284-75T-S 128M no ECC QDC16UV6484-75T-P 128M no ECC QDC16UV6484-75T-S 128M w/ECC QDC16UV7284-75T-P 128M w/ECC QDC16UV7284-75T-S 64M no ECC QDC8UV6484A-75T-P 64M no ECC QDC8UV6484A-75T-S 64M w/ECC QDC8UV7284A-75T-P 64M w/ECC QDC8UV7284A-75T-S 128M no ECC QDC16UV6484A-75T-P 128M no ECC QDC16UV6484A-75T-S 128M w/ECC QDC16UV7284A-75T-P 128M w/ECC QDC16UV7284A-75T-S	通过所有级别的测试
Mosel Vitalic	128Mb-16Mx8	V54C3128804VCT7	128M no ECC V43648S04VTG-75 128M w/ECC V43728S04VTG-75	通过所有级别的测试

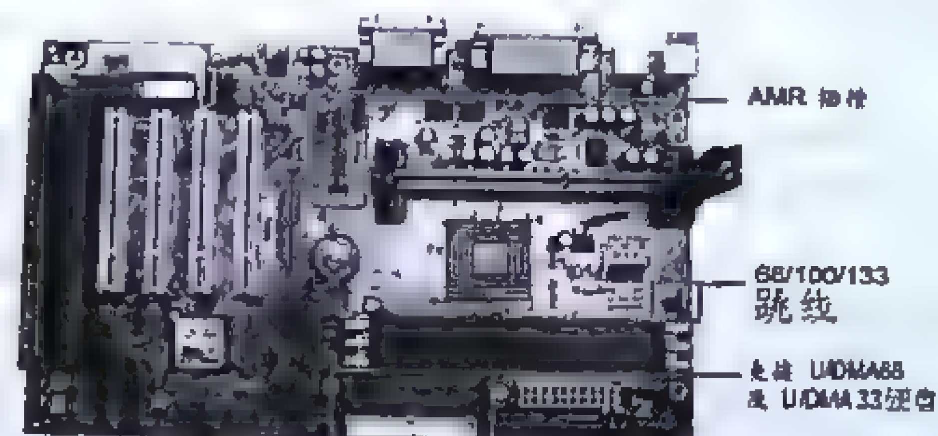
(表-04)

Apollo Pro 133 主板:"皇朝"的雷霆先锋4代 TI6NBFVL+。该主板使用 VIA 的 693A 芯片组,内置5条 PCI、1条 PCI/ISA 共享和一条 AGP 2×,采用免跳线设计,外频在 BIOS 设定,具备 100/133MHz 和 66/100MHz 两种超频专用跳线方式。有点可惜的是没有提供 AMR 插槽(图-03A)。不过皇朝另一块采用 686A 南桥的主板 T6D3 则提供了 AMR、4×USB 等功能(图-03B);

440BX 主板:磐英 EP-BX5(支持4分频技术);



(图-03A)



(图-03B)

显卡:基于英文版 Windows 98SE 的测试采用 Diamond V770,基于 Windows NT4.0(SP5)的测试采用 3D Labs 的 Permedia3,两者均采用 32MB 的 SDRAM 显存配置;

声卡:创新 SB Live! Value;

内存:为更好地反映测试结果,使用3条小影霸 128MB 内存,总共容量 384MB,均支持 133MHz;

顺带说一句:我在磐英 EP-BX5 上作了一个关于 PhotoShop 的测试,发现 384MB 内存对系统性能增强非常明显,大约有 25% 的增幅,增加内存提供了10倍于 133MHz 总线所带来的速度增长(100MHz→133MHz 速度增长 1%~3% 左右)。当然以目前内存价位看,对于用户来说这是笔不小的开支,大家看着办吧。(图-04)


(图-04)

硬盘:Quantum 的 Fireball Plus KA 9.1GB

光驱:NEC 40×

测试软件:Win98 下使用《3DMark 99 MAX Pro》、《UNREAL》、《ZD WinBench 99》 v1.1、《QUAKE3A》v1.08,WinNT 下使用《ViewPerf 3D》、《Auto CAD》。除《QUAKE3A》v1.08 的测试外,其余测试均运行于 1024×768×16bit@75Hz。

从以上测试可以看出,Apollo Pro 133 的性能并非如想象中那么优秀。除了硬盘方面,其它测试均落后于 BX 芯片组,而落后的幅度也基本反映了两者价格相差的幅度。

出现这样的性能差别,笔者以为还是由于威盛的芯片组研发能力跟英特尔相比还有一段距离。实

3D Mark 99 Max Pro 1024x768x32bpp		
	TI6NBFVL+	磐英 EP-BX5
Overall Score	4937	5280
CPU 3D Rating	9104	9364

（表－05：Win98 环境）

际上，Apollo Pro 133 的硬盘性能也不如英特尔，因为磐英 EP－BX5 的测试只使用了 DMA33 模式，而 TI6NBFVL 则使用 DMA66 模式，造成 TI6NBFVL 在 Disk WinMark 99 中比 EX5 快，由此也可以看出 DMA66 的作用。如果使用支持 DMA66 的 i810e 主板来作对比的话，相信英特尔的芯片组会全面占上风。

UNREAL 测试（1024X768，16BIT）		
	TI6NBFVL+	磐英 EP-BX5
最高	104	113
最低	21.3	23.1
平均	62	78

（表－06：游戏 UNREAL 测试）

Apollo Pro133 的性能落后于英特尔这一状况，相信在短时间内不会得到改善。幸而这些厂商也认识到了这一点，在改进驱动程序的同时，不断为产品加进新的特性（像比 i820 提前一个月推出的 Apollo Pro 133X/694X，支持只有 i820 才有的 AGP 4×——当然，694X 并不支持 i820 独有的 RAMBUS DRAM），尽量使用户觉得她的产品比英特尔先进、具备更多的功能和更实惠的价格。对此，作为用户或者玩家，您在买主板的时候，必须对自己使用电脑的目的考虑清楚。然后在性能、功能和价格中作出平衡的选择。

Winbench 99 1.1		
	TI6NBFVL+	磐英 EP-BX5
Business Graphics WinMark 99	204	212
High-End Graphics WinMark 99	642	672
Business Disk WinMark 99	4694	4631
High-End Disk WinMark 99	14960	14200
CPUMark 99	44.7	47.3
FPU WinMark	3040	3050

（表－07：WinBench 99 v1.1）

QUAKE3A 1.08 demo1		
	TI6NBFVL	磐英 EP-BX5
800x600	60.1	66.8
1024x768	42.3	46.2

（表－08：QUAKE3A v1.08）

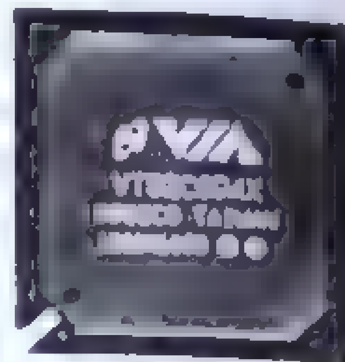
测试结果			
	600（133×4.5）	666（133×5）	675（150×4.5）
Winbench 99 v1.1			
CPUMark99	43.9	43.4	49.4
FPUMark99	3040	3070	3410
3D Mark 99 Max Pro			
CPU 3D Rating	9095	10035	10250
Overall Score	5478	5694	失败

（表－09：WinNT 环境）

Apollo Pro 133 及后续产品的前景

英特尔宣布延迟推出 i820 芯片组后（i820 芯片组的问题主要出在主板上原先为提高芯片组性能而设计的第 3 个 RAMBUS 插槽——正是这第 3 个插槽引起内存错误并导致数据丢失），已于 9 月 28 日着手将先前出货给主板厂商的 820 芯片组回收。

一些主板厂商认为：820 芯片组出现瑕疵，可能必须从芯片组设计方面解决。一旦如此，则 820 芯片组发表和上市时间，恐将延迟达 3 个月之久，而 RAMBUS 内存上市也将跟着延后（韩国三星最近也决定停产 RAMBUS DRAM，转产市场需求更大的 PC100/PC133SD）。由于英特尔新一代 RAMBUS 内存规格的 820 芯片组出货再度延迟，如果到今年底前都无法在市场上现身，RAMBUS 阵营士气将大受打击；而威盛的 PC133 方案自然顺理成章同成为业界瞩目的焦点，包括 IBM 及 Micron Electronic 等国际系统 OEM 大厂，皆已开始转向威盛下单，这将有助于进一步把威盛 PC133 推上主流市场的位置。当然目前 AMD 针对 Athlon CPU 所推出的 IronGate 芯片组，估计至年底前可供货 100 万至 150 万，也将成为部分厂商的选择。



（图－05）



（图－06）

目前市场主流还不是整合主板的天下，只要威盛不断开发 Apollo Pro 133 系列的新功能（如支持多 CPU 的 SMP）、加强与周边厂商（像微软、显卡芯片及硬盘厂商）的合作、不断提高产品性能价格比，相信威盛的 Apollo Pro 133 系列及未来的 Apollo Pro 200（一定会有的）能获得越来越多玩家的喜爱。

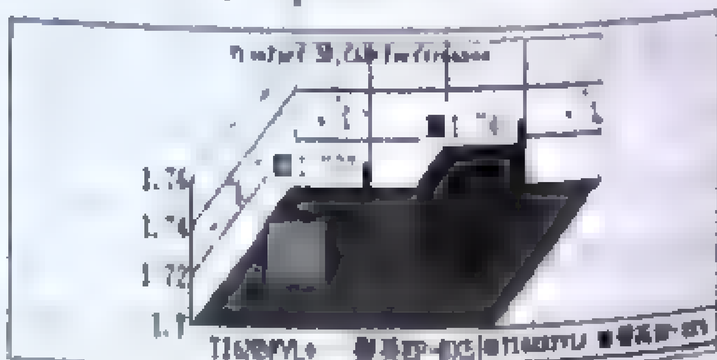
计算机
GenuineIntel
Pentium(r) II Processor
Intel MMX(TM) Technology
384.0MB RAM

（图－07）

就在准备结束本文的时候，一位在香港的好友听说我在写 Apollo Pro 133 的文章，特意从香港带来一块采用威盛最新 694X 芯片组（图－05）的主板，主板型号 6VBA2（大家一看就知道大概是什么牌子了）。这块主板具备 AGP 4×插槽、还附带一大堆调电压、BIOS 和外频的发烧功能，十分方便。真希望大家能尽快享用到这块主板。当然，有好的主板还不行，这小子居然还带了一块支持 133MHz 外频 PⅢ－600MHz——也就是前面提到的 Coppermine（图－06）！千般恳求后，呵呵，超频！然而可惜的是，目前的 Win98 中文版中没法识别这块 CPU（图－07），但是，并没有影响我的测试。

首先要说明的是，英特尔这块 PⅢ－600MHz 的默认电压为 2.05V，一开始以为超频可能性不大。不过令人兴奋的是该 CPU 没有被锁频。666MHz（133MHz×5）没问题，675MHz（150MHz×4.5）基本稳定，但是无法通过《3D Mark 99 MAX》的一些测试。以下是测试分数（表－10）

乖乖不得了，CPU 3D Marks 突破 10000 分，表现赶上 Athlon 了。其中尤其让人注目的是 3D Mark 99 MAX 性能较上面测试的两块主板都有不同程度提高，这块 AGP 4×主板的魅力让人感到兴奋。鉴于 Apollo Pro 133A 推出不久，而且推出 AGP 4×显卡厂商的驱动程序似乎还没完全优化，相信经过不久，以上的性能记录一定能够得到刷新。



（表－10）

99 岁末再出击：GeForce 256 初窥





■文/显卡之家·李想

GeForce 256 预览、GeForce 256 测试、GeForce 256 评测、GeForce 256 DDR……GeForce 256 恐怕是你最近一个月听到的关于显卡最多的名词了。在上一代显示卡的战斗才进行了不到半年，nVIDIA 犹如年初宣传 TNT2 那样，再次以地毯式的轰炸，开始了对它具有革命性显示芯片 GeForce 256 的大规模宣传——报刊、网络，几乎所有 IT 媒体全部渗入，而对手 S3 的 Savage 2000 以及 Voodoo 4 相比之下就差多了，不过也不要就此一下被蒙住了眼，还是让我们贴近 GeForce 256 看看吧。

焦点显示：GeForce 256

确实，眼下 GeForce 256 是最受瞩目的显示产品：3D GPU 的革命变化、T& L 的全新加速构架、以及 N 种全新光源和影像技术，nVIDIA 自称其是显卡技术的革命产品，不知道大家是否同意？好了，他们说的我们不能不信，但绝对不能全信，实际如何，还是自己看看吧。

GeForce 256 的硬件特性：

1. 120MHz 的核心工作频率，166MHz 的显存工作频率；
2. 高达 1500 万多边形/秒的三角形生成速率；
3. 128/256 位内存总线；
4. 四条纹理引擎构架，提供 480M 像素/秒的填充率；
5. 高达2.6GB/s 全部总线带宽，支持 SDRAM/SGRAM/DDR RAM 类型显存；
6. 整合了 350MHz 的 RAMDAC；
7. 完全支持 AGP4×模式，支持 AGP4×的快写功能；
8. 0.22 微米工艺生产
9. 片上集成 2300 万个电晶体

惊人的多边形数目。nVIDIA 首先宣传得最厉害的就是 GeForce 256 高达 1500 万的多边形，更多的多边形带来更好的画面效果，这是很容易想到，媲美 PlayStation2 也是 nVIDIA 的宣传之一，从 nVIDIA 发布的一些效果画面看，确实是很不错的。《QUAKE3》是多边形要求较高的游戏，如果能够为 GeForce 256 进行优化，效果肯定不俗。

四纹理的引擎构架。效率是 TNT2 的 2 倍，在一次图像处理任务中，TNT2 可以完成 2 份工作，GeForce 256 能够完成 4 份工作，所以只需要 120MHz 的核心频率就能做到 480M 的像素填充率。

性能更好的 AGP4×。为 Intel i820 和 VIA 694X 做好了最充分的准备，基于 AGP4×的结构，数据可以在芯片和内存之间以每秒 900MB 传输，而因为他们通过双向传输的途径来工作，实际传输率为 1.8GB/S。内存本身只能达到 1.6GB/S 的传输率——这就产生了瓶颈，结果影响到显卡的效率——但 GeForce 256 有自己的处理器，工作时不需要通过内存。不过在实际游戏中，900MB/S 的传输率可能会达不到。一个需要 800MB/S 的游戏，普通的不带 GPU 的 AGP4×显卡已经可以应付了。

问题是：像素填充率可以说直接决定了 3D 处理速度，480M 的像素填充率作为下一代 3D 显示卡够吗？目前可以肯定地说，GeForce 256 是下一代 3D 显示卡中像素填充率最低的，速度自然不可能是最快，或许 Saavage 2000 和 ATI RF 的速度就在它之上。

速度带来的提高

GPU 的威力。nVIDIA 用 GPU（Graphic Processor Unit 图形处理器）给 GeForce 256 做了新的定义。这意味着你的显卡可以负担一部分传统上必须由 CPU 才能做的数据处理工作。

笑话：这两张图就是 nVIDIA 表现 GPU 在解放 CPU 以后的效果，左图是没有使用 GPU，右图是使用 GPU 后的效果，不多说了，我感觉 nVIDIA 在开玩笑——把大家都当成白痴了（图－01 左，图－01 右）。

全新的 T& L 加速结构。图形的变换和光影效果是进行任何 3D图像处理所必经的两个过程，在以往的 3D 应


(图－01 左)


(图－01 右)

用中，CPU除要处理AI、物理和游戏运行计算之外，还要同时负责图形变换和光影效果处理，而把场景的贴图和渲染交给显示卡来完成。这样的方式需要占用大量CPU时间，在一些特别复杂的场景中，对CPU的占用几乎是100%。我们来看看采用GeForce 256这枚图形处理芯片(GPU)之后的运算过程。

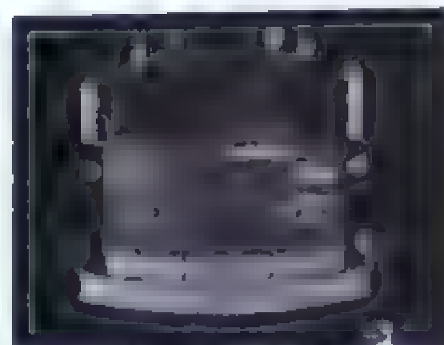
过去CPU负责的图形变换和光影效果处理交给了GPU来完成，CPU只负责处理AI、物理和游戏过程计算。这样一来，CPU被大大解放，原来图形的变换和光影效果处理几乎占了CPU处理能力的80%，使用GeForce 256以后，CPU还能多出80%的处理能力来加强游戏AI和一些特殊效果，增加了趣味性。另外由于把图形的变换和光影效果处理交给GPU，因此，游戏设计者能设计更为精美和复杂的游戏场景，因为这不需要牺牲性能！这一切使得CPU可以去处理更多的东西，获得更高的速度。

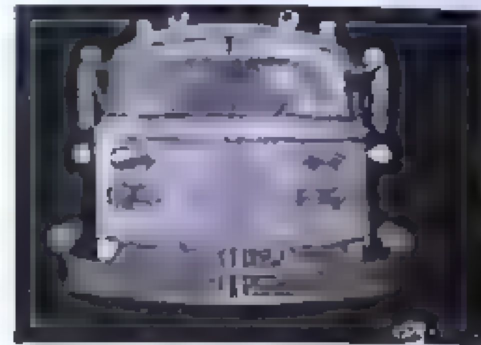
问题是：T& L同样需要软件的支持，我们要等待多久才能盼来大部分游戏厂商的支持，难道像S3TC那样从Savage3D等到Savage 2000？也许不会太久，因为除了GeForce 256以外，另外一个市场竞争对手Savage 2000也支持T& L，好了，为T& L得到广泛支持祈祷吧。

画面的一次革命？

从Voodoo出现到现在，想再来一次3D画面上的革命真是太难了，在过去的4年内，能够多少引人注意的变革无非就是32bit渲染和至今支持度也不高的环境凹凸贴图，另外再就是纹理压缩——不得不说，依然很难普及，因为4～8倍于原容量的材质是需要存储设备来完成，DVD在软件上实现普及的时候恐怕才是纹理压缩普及的日子。不过GeForce 256也算是支持DirecX 7的纹理压缩了，还有就是光源效果以及纹理映射效果，nVIDIA也加入了进来。

立方体环境映射技术是个新东西。G400能够支持环境纹理凹凸映射技术，Gefroce 256却能够支持更复杂和逼真的立方体环境映射技术(Cube Environment Mapping)。3D游戏API很难突破现有的球面体贴图技术限制，一些特殊的映射效果，如水波纹、镜面反射等效果都没有办法实现——在现实世界中很多时候都会出现此类特殊效果，结果导致游戏不真实。G400的环境纹理凹凸映射给人造成了一种画面华丽的"假象"，GeForce 256支持的立方体环境映射技术也能提供相似的反射和镜面映射效果，但是更加真实。基于GeForce 256前所未有8种全方位光源效果（优秀的光源效果是实现映射技术的关键）、立方体环境映射能产生更为逼真的画面。它能够让赛车游戏种的车散发更真实诱人的光泽和效果，能


(图－02 左)

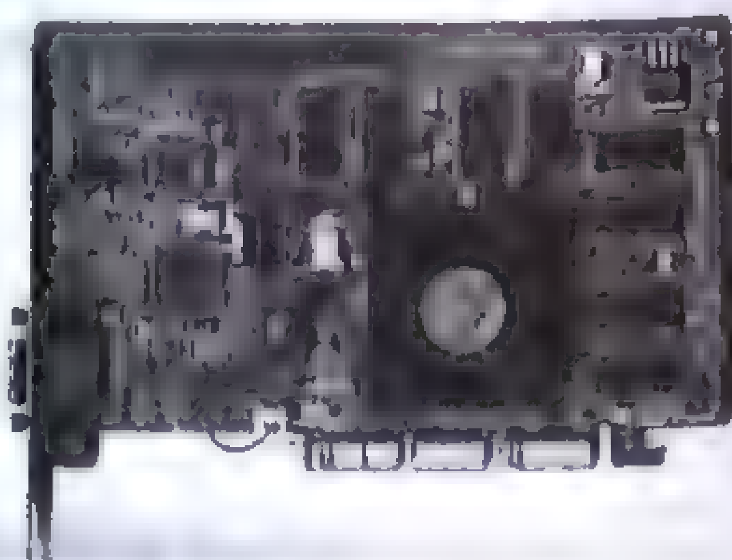

(图－02 右)

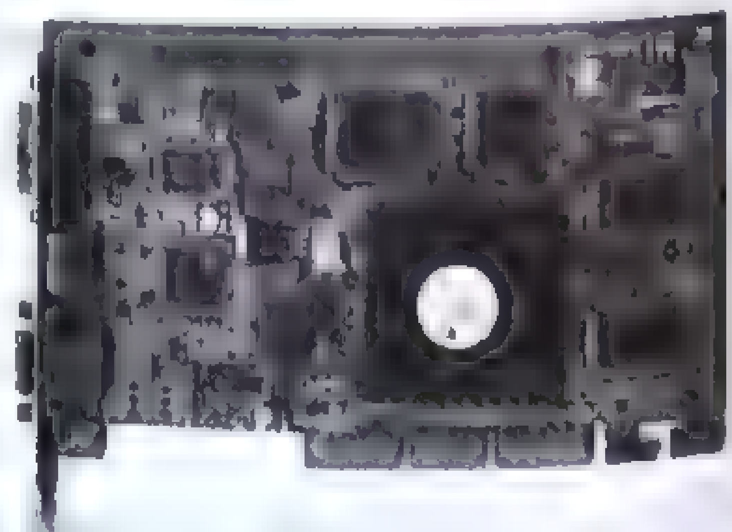
够给3D游戏带来更好更真实的的效果。左图（图－02左）为普通效果，右图（图－02右）为支持立方体环境映射以后的效果。

效果不俗。GeForce 256通过对Direct 7.0和OpenGL 1.2对立方体环境映射提供了完整的支持，并且完全硬件支持。同时GeForce 256还能够支持顶点混合、粒子系统、8种硬件光源效果、凹凸纹理映射、DXTC纹理压缩等等。

使用的显存问题

市面上的GeForce 256目前不少是使用32MB的SDRAM，在显存带宽方面只能实现128bit，而GeForce 256的核心速率是120MHz，像素填充率为480M，以SDRAM显存带宽在1024×768@32bit以上绝对达不到480M的像素填充率，所以只有通过DDR来解决了。


(图－03)


(图－04)

DDR显存的GeForce 256：DDR(Double Data Rate) RAM，双倍数据传输速率内存（其实DDR RAM的工作方式更像原来专业卡中使用的VRAM）。普通的SDRAM只能每个时钟传输一个数据，而DDR RAM则在每个时钟的上下半沿都能进行数据传输。所以使用DDR RAM作为显存，将能使GeForce 256的本地内存带宽在理论上翻一番，这正适合高分辨率和32bit下发挥GeForce 256本来就不是很高的像素填充率。还好，同样的问题一样出现在Savage 2000上，不只是GeForce 256而已。

使用SDRAM的创新GeForce 256(图－03)。

使用DDR RAM的创新GeForce 256 DDR(图－04)

不容忽视的地方

也许你会感觉GeForce 256的展示太过于偏重游戏了，更让人感到奇怪的是，无论什么演示DEMO居然都是以OpenGL ICD为基础，nVIDIA的OpenGL的优秀让人肯定，而D3D的较量基本上完全可以说是显示卡频率的较量，这一点nVIDIA很聪明。

专业OpenGL能否实现，这是我最关心的问题，如果你问我5000元以下最快的作图OpenGL显示卡是什么，我可以告诉你是TNT2 Ultra，而绝对不是Permedia 3和Oxygen VX1，问题就在于虽然TNT2 Ultra有着比VX1甚至GVX1更快的速度，可是画面质量却不怎么样，让它很难在专业作图中成气候。那么这次GeForce 256的OpenGL到底能做的怎么样呢？

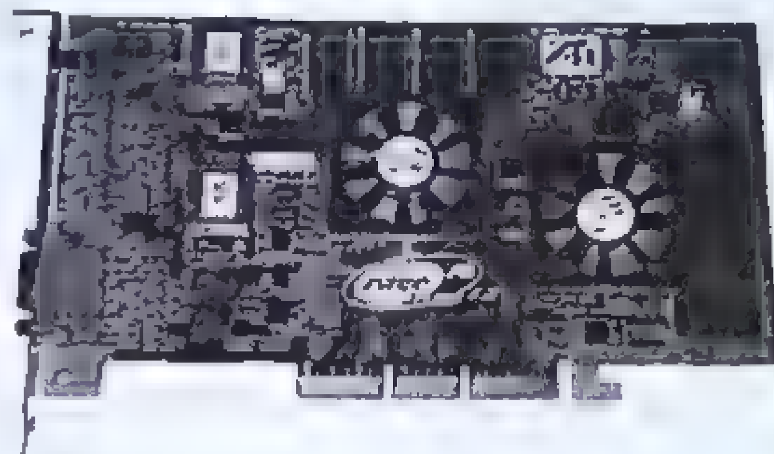
首先可以肯定的是它的速度更快了，从掌握的相关资料看来，它似乎变成了万元以下最快的专业显示卡，那么画面质量到底如何？我还不知道，据我所知ELSA的Synergy Ⅲ就打算用它做成万元级别的准专业卡，估计这回GeForce 256在画质上应该有相当提升(SGI是它的亲密合作伙伴)。

如果事情真在预料之中，我们就再也不需要为最终停产的Permedia 3继续傻等，也不用费尽心思去寻找Oxygen VX1了，游戏和专业真正兼备的GeForce 256值得双手大拇指推荐。这方面的等待比你去等待那些丧失游戏性，而支持XXX的3D特效更有意义，我们的目光关注ELSA和nVIDIA。

GeForce 256的真正对手

Voodoo 4和Glaze 3D是最厉害的，这不容否认，可是它们的发售日期却依然是未知数，那么它们将要面对nVIDIA的将是NV15或者NV20(GeForce 256的内部编号是NV10)，GeForce 256的真正对手是Savage 2000和ATI RF。

Savage 2000：GeForce 256零售市场的头号对手，但是Savage 2000的势头肯定比不上GeForce 256。它最大特点就是150MHz以上的工作频率和600M以上的像素填充率，D3D速度可能会在GeForce 256上，其它方面基本上更像一个Savage 4的延伸。当然在OpenGL上Savage 2000可能依然不是GeForce 256的对手，甚至差很远。


(图－05)

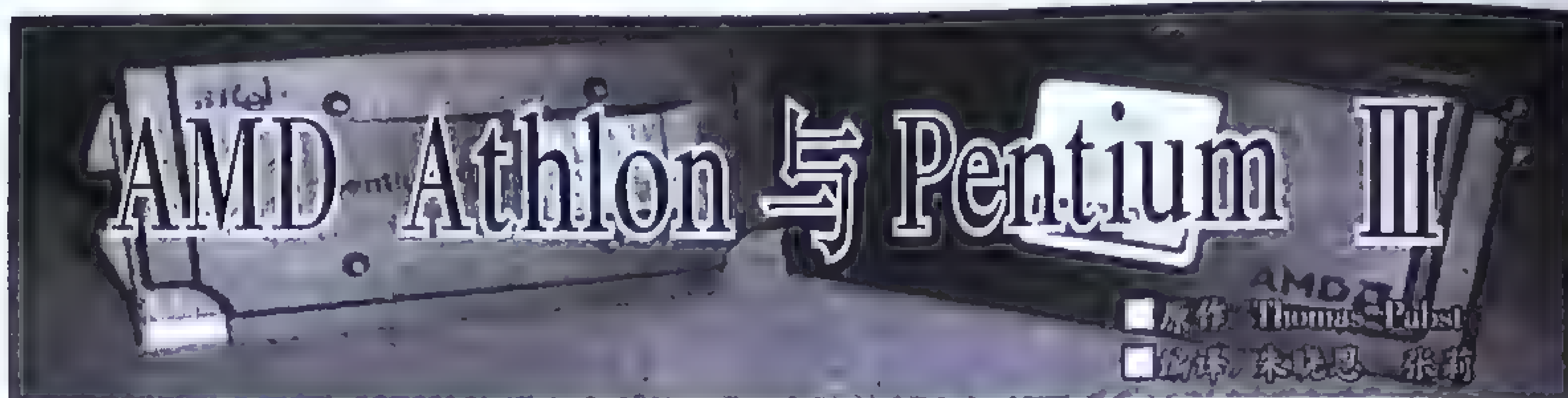
ATI Rage Fury MAXX。也许大多数人听到3dfx的Voodoo 4(Napalm)与nVIDIA的GeForce 256 GPU大战将要延期至2000年2月时，都会认为现在的GeForce 256将戴上速度之王的桂冠。在你还不知道ATI Rage Fury MAXX之前，这个观点一点没错，可现在需要改变一下。ATI通过类似于Voodoo2的SLI技术方式（更先进）把两个ATI Rage 128 Pro结合，同时拥有更高的工作频率，以及四纹理构架等，达到了500M的像素刷新率，速度超越GeForce 256(ATI自称)，可算是ATI的终极武器，当之无愧成为GeForce 256的强大对手。(图－05)

未竟的测试

我们还没有对GeForce 256进行实质测试，因为GeForce 256到现在为止的"雷管3.52"驱动都并非为它量身而作（编者：截稿时已经有为GeForce 256专门推出的AGP3.53版）。这种情况下，测试结果满意的项目可以大肆吹嘘一番，不好的就推到驱动不完善的理由上——这真让人恶心。我想发烧友们更希望看到一个和实际买到的一样的产品，了解它更全面的性能，比如OpenGL专业性能。

那么好的，不出意外的话，我们或者《家游》编辑部将在下个月，把一份使用正式版驱动的GeForce 256，在不同机器上的不同测试项目完整报告献给大家，让我们继续关注GeForce 256。

本文由"硬件兵工厂"合作网站"显卡之家：硬件信息之王"提供
http://www2.he.cninfo.net/hard/



摘 要

本文将对分别在 500/550/600/650/700/750 和 800 MHz 下运行的 AMD 的 Athlon 与分别在 500/550/600 和 650 MHz 下运行的 Intel 的 PentiumⅢ进行性能比较。结果非常明显，从性能角度来说，Athlon 前途令人看好。笔者衷心希望这款性能卓越的处理器不会成为大公司政策方针下的牺牲品。

在 500/550/700 以及 750MHz 下运行的 Athlon!

虽然我知道一次列举出如此多的 Athlon 资料其实是种冒险行为，可能会让你厌烦，但我仍然决定重复一些关于 AMD 最新款 CPU 的信息。我们似乎是第一个介绍时钟频率分别为 500/700 及 750MHz Athlond 的，所以不想浪费时间耽误广大电脑爱好者早日看到我们的测试结果。一般情况下 Athlon 是无法超频的，所以大多数人可能会很惊讶竟然能够让 Athlon 在如此高的时钟频率下运行。我们已经找到了一种解决方案，但是最终我决定不向您推荐这种方法。在你对我的决定产生不满之前，让我告诉你为什么。

给 Athlon 超频并不是件类似 "Soft Menu" 或 "跳线/DIP 开关" 的简单工作。它要求你具备大量的技术知识以及电子焊接方面的能力。应该说只有那些敢于在 Slot-1 结构的 Celeron 上进行 SMP 操作的人才可以考虑对 Athlon 进行超频。这种超频方法需要你打开 Athlon 外壳，在里面的一些 SMD 元件上做手脚。暂时我不想针对这个话题多说些什么。现在我还不想为大家揭开谜底，但是只要我一旦找到一种更简易的超频方法，一定会立即告诉大家，请给我几个星期的时间。我也希望到时 AMD 不会对我提出强烈谴责。

Athlon 的性能非常稳定

我们惊喜地发现 Athlon 竟然不用借助其它特别的散热手段就可以在高达 750MHz 的时钟频率下运行。Athlon 运行起来就象磐石一样稳定，而我所说的稳定是真正意义上的稳定！我不会把疯狂进行超频导致每天需要重新启动两次系统称作 "稳定的系统"。Athlon 运行起来确实很稳定，不管我安装运行任何软件，它都可以在数天内流畅运行，而不会出现任何系统崩溃现象。

谈到稳定性，又让我想到了另外一件事。许多电脑爱好者曾经给我发了很多电子邮件，询问我 Athlon 平台是否也存在着象 Super-7 平台与 K6、K6-2 以及 K6-3 之间的兼容性问题。在我们的实验室中放着 4 款不同的 Athlon 主板，无论我使用任何软件或是硬件，每一个平台都运行得很好。其中包括我们正在进行的 "33 种 3D 加速卡大型测试" 所使用的所有已知图形加速卡，我们甚至还在上面测试了功耗很大的 3Dfx Voodoo3 3500(这块卡甚至在一些 BX 板上运行时也显得非常艰难)。V3-3500 所出现的问题并不是 3Dfx 公司设计上存在着什么问题，而是由于某些主板(其中甚至包括一些著名品牌的 BX 主板)上的电源供应系统很薄弱。

将 Pentium Ⅲ的时钟频率提高到 650MHz 它完全崩溃了……

如果单单谈论 Athlon 的标准，倒还不足以让我对它如此推崇，所以我决定使用 Intel 的 Pentium Ⅲ来与它做一番比较。如果只让 Pentium Ⅲ在最高时钟频率为 600MHz 的速度下运行，显然对 Athlon 很不公平，这也就是为什么我在文章中也列举出 650/100MHz 下运行的 Pentium Ⅲ结果的原因。你应该能够想象我在测试中使用的是一块没有进行倍频锁定的 Pentium Ⅲ。

还记得我前些时候就 PⅢ-600 CPU 的失败之处所做的评论吗？在德国以及英国出版的一些刊物上也有相同报道。哪怕是让一块已经超频的 PⅢ-650 来运行所有的基准测试，难度也很大，大家心里应该有数。在 THG 实验室中只有一块 PⅢ-600 能够通过所有测试，即使是这样，在测试中我还不得不使用附加电扇来给这个 CPU 降温，才能使它幸免于难。当然这种问题并非一直就存在，我一直以来都认为 Intel CPU 具有很高的可超频性，但 PⅢ-600 另当别论。即使在 650MHz 下运行的 PⅢ-600 勉强能够完成所有基准测验，它也无法在这个速度下，数天内连续稳定运行于任何一个操作系统。



技嘉(Gigabyte)的 Athlon 平台

我为 Athlon 配备的是技嘉 GA-7IX 主板。因为当时 Brent 正在进行图形加速卡测试，他将另一块微星主板用于他的测试系统中了。结果显示 GA-7IX 完全有能力供应一个 Athlon 750 所需的电流，同时不需任何附加散热器。本来测试前我一直对 GA-7IX 缺少散热槽的问题耿耿于怀，现在看来无关紧要。但是在图形基准测试中，微星 MS-6176 的得分仍比技嘉 GA-7IX 要高，所以如果用《Quake2》或是《Expendable》(兵人)来对 Athlon 做基准测试，结果会更好一些。

细心一点的读者可能会注意到，这次基准测试的得分结果要比我上一次发表的有关 Athlon 文章中显示的结果稍高。这是因为我将技嘉的 GA-7IX 调整为以前我在介绍 Athlon 主板的文章中所使用的相同设置了。

ASUS P3B-F 新一代的 Pentium Ⅲ平台

我们使用华硕的新款 P3B-F 来测试 Intel 的 Pentium Ⅲ。这款主板集典型的华硕主板所具备的稳定性和可靠性与升技的 BX6 超频性等优点于一身。华硕将这个特征称之为"免跳线"。在基准测试中，P3B-F 的得分比 BX6 要高一些，而且与 Voodoo3 3500 一起使用时，不会出现电源功率的供应问题。在这篇评论中你将会看到 PⅢ的几项得分都稍高于我们在第一次介绍 Athlon 的文章中所测试的得分。那是因为使用了 P3B-F 的缘故。Brent 最近还要写一篇关于 BX 主板的评论，里面会告诉你更多关于 P3B-F 的信息。

一些关于超频的详细资料

测试过程中我需要对 Athlon 的核心电压作细微调整，以便于让它在不同时钟频率下运行。你也许认为我一定指的是将电压调高，但事实恰恰相反。如果我不将核心电压降到 1.45V，Athlon 就无法在 500 或 550MHz 下运行。从另一个方面来说，我不得不将核心电压从默认值 1.6V 提高到 1.65V，这样 Athlon 就可以在 700/750MHz 下流畅运行了。具备超级冷却系统的 Athlon 甚至可以在 800MHz 下运行，因为我不想将我的 Athlon 核心电压调整到超过 1.7V 以上的值，所以在没有超级冷却系统的情况下，显然也就没有让我的 Athlon 尝试 800MHz 下运行。

在 500 以及 550MHz 频率下运行的 Pentium Ⅲ使用的核心电压为 2V，而当它在 600 Mhz 频率下运行时，核心电压的默认值为 2.05 V。当我尝试让它在 650 MHz 下运行时，我不得不将核心电压值调到 2.1 V。显然 Pentium Ⅲ无法承受更高电压，当我再次调整电压到 2.2V 时，系统的反应就是完全崩溃了。

因为这两款处理器都是在 0.25 微米工艺下生产制作，

处理器	AMD Athlon 650, Intel Pentium Ⅲ-600
内存	128MB Crucial Technology 的 PC133 ECC SDRAM, CAS2
图形加速卡	Diamond Viper V770Ultra, nVIDIA 的 2.08 版
硬盘	Western Digital WDAC 4180000 EIDE AMD Busmaster 驱动,DMA 模式 Intel Busmaster 驱动,DMA 模式 在 Windows98 下使用 FAT32 在 Windows NT 下使用 NTFS
网络	Netgear FA310TX,100BaseT 全双工网卡
操作系统	Windows 98 / Windows NT 4(SP5),分辨率为 1024×768 像素×16bit@85Hz

系统设置

所以它们之间的差异也就给我留下了非常深刻的印象。Intel 的 Pentium Ⅲ几乎无法在 2.1V 核心电压下达到 650MHz 速度；相比之下，AMD 的 Athlon 却能够在仅为 1.65V 的核心电压下达到 750MHz，并且运行结果非常好。

办公室软件基准测试

这次我使用的仍然是 BAP Co. 的《SYS Mark 98》。我使用这个基准测试的次数越多，也就越喜欢它。办公室应用软件的性能一直以来都被认为是 K6-2 和 K6-3 的强项，不过你必须依赖于 Super-7 平台，它的性能一直都不稳定。同时 AMD 最终无法达到象 Intel 的 Pentium Ⅱ那样高的频率。但那个时代已经过去了——特别为高频速度设计的 Athlon 问世了，将 Pentium Ⅲ远远抛在后面。虽然现在 Athlon 平台数据还非常之少，但在我们实验室测验中，它的性能非常可靠、非常稳定，在相同频率下运行，Athlon 的办公室应用软件的性能也高出 Pentium Ⅲ一大截。(图-01、图-02)

无论是在 Windows 98 下，还是在 Windows NT 下运行，《Sys Mark 98》的得分比例都是相同的，唯一不同是 NT 的得分要高一些。我们很久以前就知道，NT 才是真正的操作系统，相比之下 Windows 98 仍然是"小儿科"。但是随着 Windows 2000 的问世，这种情况可能有所改变，这得归功于微软公司！

在达到 650MHz 之前，两块 CPU 的数值非常相似，几


(图-01)


(图-02)

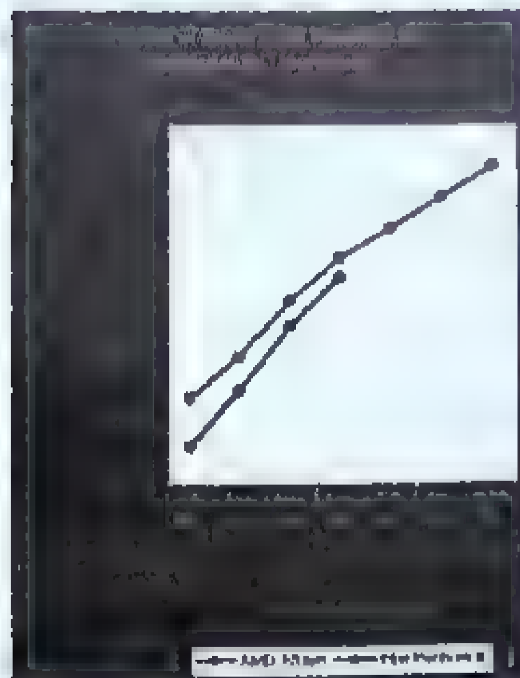
乎都是呈完全的直线变化，但超过这个时钟频率值，Athlon 的分数可能会受到硬盘速度影响，而内存总线速度对分数影响则比较小。值得注意的就是 Athlon 与 Pentium Ⅲ的倾斜度是完全相同的。在 650MHz 频率下运行的 Pentium Ⅲ分数超过了在 550MHz 频率下运行的 Athlon 得分，但低于 Athlon 在 600MHz 频率下运行时的得分.

3D 游戏基准测试结果

我决定仅使用《Quake2》及《Expendable》这两个游戏来进行基准测试。这两个游戏都是在 640×480 像素的分辨率下运行，以避免图形加速卡对性能指数产生较大影响。《Quake3》对图形加速卡来说是非常大的考验，而《Half－Life》的"Smoking"演示得分简直低得不可思议。《Quake2》将与 3DNow！补丁程序一起运行，它可以支持 3DNow！，但是不支持 SSE。《Expendable》则是为数极少能够支持 SSE 的游戏，而且现在它已经开始支持 3DNow！了。从下面的图表中你就可以看到两块 CPU 之间的差异了。（图－03、图－04）



（图－03）



（图－04）

用《Quake2》的"crusher"演示来测试这两块 CPU，结果都还不错，至少最高能够达到 650MHz 的核心频率。但是超过这个数值，Athlon 可能又会受到图形加速卡、AGP 带宽及内存带宽影响，所以曲线将会变得有一点儿平直，但不会很明显。在《Quake2》基准测试中，Pentium Ⅲ在 650MHz 频率下运行的得分甚至比 Athlon 在 550MHz 频率下运行的分数都低。

但如果使用支持 SSE 的《Expendable》来做基准测试，情况就会发生了变化。你可以看到 Pentium Ⅲ并没有落后 Athlon 太多。在 650MHz 频率下运行时，两块 CPU 的分数几乎持平。在《Expendable》中，Pentium Ⅲ－700 或许可以达到 Athlon 700 的水平，但是不要忘了，Rage 公司在做测试时，肯定没有将最新的 3DNow！指令加入到游戏中。所以可以想象，Rage 将所有的精力都放在对 SSE 增强上，得到这样的结果也就是预料之中的事情了。但是《Expendable》基准测试表明只要游戏更偏重于支持 SSE 而不是 3DNow！时，那么 Athlon 与 Pentium Ⅲ的性能得分就会变得很接近。这也就是为什么 Intel 要尝试介入软件领域，以确保大多数软件使用 SSE 增强指令，而不是 3DNow！。要使 Pentium Ⅲ看上去还不错，或者至少不会落后于 Athlon 太多，这将是唯一的方法

3D 渲染着色基准测试结果

我再一次使用《3D Studio MAX》，对有着优秀历史的"ktx－rays. max"文件进行渲染着色。我们知道 Athlon 的浮点单元比 Pentium Ⅲ好，但还不能确定两者之间的差距到底有多大，现在让我们一起来看看 Intel 的 Pentium Ⅲ落后于它的竞争者多少。（图－05）



（图－05）

这一次我们可以从上面那张图表上看到，测试开始时 Athlon 的分数就比 Pentium Ⅲ高，而且曲线倾斜度也大得多。如果仔细观察，你还能看到只有将 Pentium Ⅲ的时钟频率速度提高为 750MHz，才能达到 500MHz 的 Athlon 的浮点水平。如果 Pentium Ⅲ希望达到 Athlon 800 那么高的《3D Studio MAX》分数，它的频率速度就得调到 1.6GHz 左右才行，我估计这会使 Intel 非常为难。

总 结

就性能角度而言，Athlon 的前景将会更好。从 500MHz 到 800MHz 的核心时钟频率，Athlon 的性能指数都一直按比例上升，在 1GHz 以上的频率速度下运行，它的性能是不是也能这么稳定呢？对此我深信不疑.

给我留下最深刻印象的，也是最让我吃惊的，就是看到现在的 0.25 微米 Athlons 已经能够在 750MHz 下稳定运行。这为 AMD 完成他们的 0.18 微米 Athlon 开发工作留下了充分的余地，这项工作的最终结果就是让 CPU 能够在 1GHz 甚至 1GHz 以上的频率下运行..

最后我们衷心希望不久之后，有更多的主板生产商向市场供应 Athlon 主板，这样那些强大但又孤独的 AMD 芯片就可以在计算机系统中找到新家了。

看到这些天 CPU 领域的战场不断发生变化，让人感到竞争的残酷性。前不久 CPU 制造商们还在互相攀比自己产品的性能指数，现在他们又在主板市场以及办公室软件上挑起战火。Athlon 在主板市场中享有一定份额，并且拥有众多相当优秀的软件。任何对此表示反对的人将会遭到众人的攻击，因为所有人最不希望看到的就是 Intel 失去这个竞争者。而这也正是 Intel 唯一不应该失去的东西。

GVC GBM－P6V 133 主板

名称：	GVC GBM－P6V 133
性质：	Apollo Pro 133 芯片组主板
厂商：	致福讯息/010－68020857
特色：	未详细测试，N/A
不足：	未详细测试，N/A
售价：	人民币 780 元

■文/余燕

作为 BX 主板的非 Intel 替代产品，Apollo Pro 系列芯片组提供了很多优于 BX 的特性。它正式支持 133MHz 外频、ATA－66 和 AGP 2×/4×。已有许多主板厂商推出基于 Apollo Pro 芯片组系列产品。今天介绍的 GVC GBM－P6V 133 便是其中的一款。

Apollo Pro 芯片组概览

■ Apollo Pro：北桥芯片 VT82C691，支持所有 Slot－1 CPU(Pentium Ⅱ/Ⅲ、Celeron)以及 Socket－8(Intel Pentium Pro) CPU。支持 100MHz 外频、AGP v1.0 规范 (AGP2×) 和 Ultra DMA－33。南桥芯片 VT82C596，支持 ACPI 和 USB。Apollo Pro 是市场上出现的第一套采用 Slot－1 架构的非 Intel 芯片组。

■ Apollo Pro Plus：北桥芯片 VT82C693，在 Apollo Pro 基础上增加对 Socket 370 的支持。南桥芯片 VT82C596A，增加对 ATAPI 界面 DVD 驱动器的支持。

■ Apollo Pro 133：北桥芯片 VT82C693A，最大改进是正式支持 133MHz 外频和 Ultra DMA－66。南桥芯片 VT82C596B 或整合型超级南桥 VT82C686A。目前各厂商推出的主板大多采用 VT82C693A＋VT82C596B 搭配方式，板上未集成任何音、视频或通讯功能。而采用 VT82C686A 可在板上集成音效芯片和 AMR 插槽。笔者所见过的 Apollo Pro 133 主板中，目前只有美达 6VA693A 采用 VT82C693A＋VT82C686A 的搭配方式。



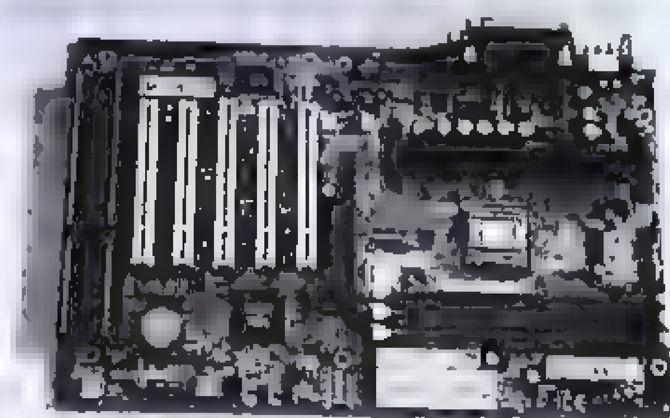
■ Apollo Pro 133A：威盛目前用于 Intel CPU 最高端芯片组(用于 Athlon 的有 KX 133)。北桥芯片 VT82C694X，是目前市场上唯一支持 AGP4× 的北桥芯片。南桥芯片和搭配方式与 Apollo Pro 133 芯片组基本相同。因为面市不久，截止到笔者结稿之日（10 月 21 日），似乎梅捷公司发布了相应产品，国内可能要过一段时间才能见到。

GVC GBM－P6V 133 主板

GVC．GBM－P6V 133 采用 VT82C693A＋VT82C596B 搭配方式。布线和 BX 主板十分类似。板基采用 4 层 PVC 电路板，虽然不是 6 层板，但做工相当不错。主板各类元件和插槽都采用了较高质量的产品。主板插槽设计为 5×PCI/2×ISA/1×AGP，是当前流行的配置方式。遗憾的是没用采用 PC'99 规范，各插口没有彩色标示，多少让人有些遗憾。主板包装内附有说明书 1 本、驱动光盘 1 张、数据接线 3 根（包括两根硬盘线，其中一根为 ATA－66 接线）和 CPU 支架 1 个。

和 GVC 其它主板一样，这块主板的倍/外频设置采用跳线＋DIP 开关＋BIOS 设置方式。其中，跳线用于设置外频模式，分为传统和 66MHz，较新的 100Hz 和 Apollo Pro 133 独有的 133MHz；DIP 开关则用于设置倍频；最后还可以在 BIOS 内进行微调（主要是非标准外频的设定）。GBM－P6V 133 最高外频为 150MHz，最大倍频为 8 倍频。通过 BIOS 可调出 15 种外频。由于 133MHz 是标准外频，故在主板外频为 133 时，PCI/AGP 总线采用 4 分频保持在 33MHz，确保了系统稳定性。

原以为 4 层 PVC 的主板可能会有些问题，笔者未敢对这块主板抱有过高期望。小心翼翼插上 CPU、内存、显卡，接上显示器和电源确认能够"点亮"之后，方敢将其装进机箱。有点出乎意料，这家伙安装竟然出奇顺利。笔者甚至连 Win 98 系统都没有重装，只把一张安装盘放进光驱，然后重新启动，系统随即认出所有新设备并自动安装好，只经过两次重启，大约 10 分钟左右，主板就更换完毕。当然，对于非 Intel 芯片组而言，这样做远远不够，还需要安装针对 Apollo Pro 133 芯片组的一系列驱动。从网上 Download 最新的 VIA 4 IN 1 驱动（AGP 驱动、BUS Master 驱动、ACPI 驱动和新 IRQ 设置系统），安装后仍然未出现任何问题。将外频设定在 133MHz，连续运行一天，连玩游戏（局域网上打《QUAKE3》）带测试，一切 OK。看来 GVC 这块 GBM－PV6 133 还是蛮稳定的。



至于性能方面，无论是日常桌面应用，还是《QUAKE3》对战（ATI Rage 128 FURY 显卡）都与笔者平时使用的微星 MSI 6199 (Intel BX 芯片组)不相上下。由于内存运行在 133MHz，能感觉到某些程序打开速度变快了。限于时间和篇幅，笔者未对这块主板做严格测试。现在流行的结论是：Apollo Pro 133 相较于 BX 芯片组，只在支持 133外频和 Ultra DMA－66 等时髦特性上领先一筹，整体性能仍比 BX 稍逊。但请别忘了，Apollo Pro 133 可比 BX 要卖得便宜。而且Intel 为主推 810 芯片组而对 BX 芯片组进行限产，造成全球 BX 芯片缺货，BX 价格眼瞅着要往上涨，届时用家们是否会更倾向于选购 Apollo Pro133 那可就有得瞧了。

帝盟 Supra Express 56K USB

——真正的即插即用

■文/蓝心箭

名称:	Diamond Supra Express 56K Modem USB
性质:	外置式 USB 接口调制解调器
厂商:	帝盟多媒体/广源行有限公司 电话:010-62630479
特色:	优秀的即插即用,时尚的外观
不足:	连接速率较传统 Modem 为低,价格高
售价:	人民币 890 元

虽然不记得是从什么时候开始讨厌 USB 设备的,但确实是从 Modem 这个小东西开始的。

初期的 USB 调制解调器简直是垃圾产品——即插不即用,想上网着实要费番工夫。当我见过这款 USB 接口的 Diamond Supra Express 56K 猫时,很自然地想起不愉快的过去。不过实践是检验真理的标准,先试试再说。

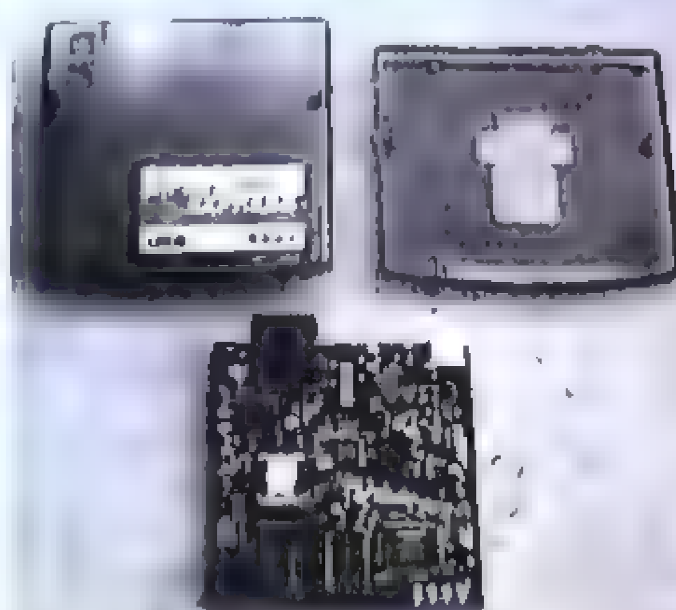
帝盟产品都是统一的包装风格,是一种突出品牌的好方法。打开盒子,里面的东西不多:

小巧厚实的说明书、iMAC 风格的浅蓝色半透明 Modem、电话分线、驱动程序。这款 USB 猫的外形和 Supra Express 56K 标准版一样。和其它 USB 猫不同,56K USB 拥有和普通 Modem 相同的电话主线与电话分线口,能够防止上网时误提电话造成断线。一插入电脑,Windows 98 SE 马上就认出了它,并提示放入驱动程序,整个软件安装过程相当顺利。令我十分惊奇的是,驱动光盘自带了数量众多的第 3 方应用软件:传真工具、游戏(《CyberStrike 2》网络版)、IE、Netscape 和 Arcobat,甚至还有 Opera 和儿童浏览器 Surf Monkey 等家用因特网软件。

帝盟 56K USB 在操作系统中建立一个虚拟 COM3 口,不会像真 COM 口般占用 IRQ 资源,避免了软硬件冲突。开始上网啦,此时的心情稍有紧张,以往每次都是在这步败下阵来,口中默念保佑,"吱、吱……"的猫叫声过后,连接速率 52,000kbps,啊!终于连上 Internet 了。浏览、下载速度十分迅速,一般是 4~5K,最高时达 7~8K。最突出的是此 Modem 竟然能在晚上 11 时的上网高峰期达到如此高速的连接速率(最差时也有 31,200kbps)! 要知道,即使是用硬猫,也很难在此时间段超过 50,666Kbps,而 56K USB 可是只软猫! 另外,此 Modem 的状态指示灯和普通版一样,很容易明白网络连接情况:[OH]是在线、[SD]是发出数据、[RD]的收数据、[ON]是电源开启。

我发现 56K USB 比较注重实用,只有 FAX 功能,并没有音频接口,因而不能作实时语音通讯。它的体积比市面上的同类 USB 调制解调器略大,照例拆开看看内里乾坤。主芯片是由著名的电讯厂商 Lucent(朗讯)公司制造,虽然不是大家常见的 Rockwell 产品,但照样支持 K56 Flex 和 V.90 标准。内部元件比标准版 Supra Express 小,甚至连喇叭和变压器也变得更轻巧了。56K USB 有两颗 15ns 高速缓存,应该是 512KB,大容量的 Cache 可以加快资料传输速度,消除主机系统与电话线数据之间的瓶颈。

由于采用 USB 接口,所以它能替代笔记本电脑的 PCMCIA Modem,无移动电脑用户不须再多买一只猫。除了 PC 外,此猫儿还能吃"苹果",在我的 Power Macintosh G3 上使用也很方便,不过它不支持访客 ID 或拨入分析。另外,您必须关掉 FAX 选项,才能打开 Modem 通讯端口,毕竟这是只以 PC 用户为主要销售对象的产品,别要求太高啦。



Diamond Supra Express 56K USB 是目前为止我所见到是最好一款 USB 调制解调器,它所占用的系统资源非常少,绝对是值得一试的产品。

Chance 体验:

Diamond Supra Express 56K USB 优秀的即插即用表现给我留下了相当好的印象。由于 USB 设备支持热插拔,Chance 在开机的情况下安装了此款产品,我的 Win98 系统立即准确认出了这个新添加的设备是 Modem,并且更准确地认出了是 Diamond 的 Supra Express 56K USB。

除去放入驱动盘外,整个安装过程您只需要不断按回车键就可以了。

不过在编辑部试用这款 USB 猫的日子里,我多次在同一时段,同一电话线,用相同的帐号拨号上网,在这样的情况下,USB 猫的表现始终要比非 USB 接口的标准版 Diamond Supra Express 56e 差。前者只有 26,400kbps,而后者——标准版的 56K 猫则可以达到 37,300kbps。

就我个人的看法,此款 USB 设备适合以下人士:笔记本电脑用户——它可以免去您携带一个沉重电源的麻烦,优秀的 PNP 也是我向移动用户推荐它的原因之一;台式 PC 上已经插了过多板卡的朋友——至少用它,您不必担心又多了个 IRQ 的觊觎者;容易头脑"发热"的时尚追求者——漂亮的 IMAC 外型有时是个很令人动心的购买理由,虽然这个理由并不明智。

声卡新贵:帝盟 MX400

■文/Jacky

经过长时间酝酿,帝盟多媒体将在 11 月推出 Diamond MX400 声卡。在修正 Diamond MX300 弱点的同时,大幅提高了 MX 系列声卡的性能。

Diamond MX400 并不与原来的 MX300 和 MX200 一样,采用 Aureal 公司的音频处理芯片,而是使用更为强大的,由 ESS Technology Inc 设计的被命名为 Canyon 3D 的声音处理芯片,它比原先 Aureal Vortex 2 有更强的声音处理能力,同时不会增加声卡的成本!这就是说,你可以用同样价格买到性能更高的产品。帝盟选择 Canyon 3D 而不是其他处理芯片的一个重要原因是,现在的游戏要求更高音频处理能力,而现在的硬件却无法满足!

使用 Canyon 3D 的 MX400 通过硬件支持,可同时处理 20~24 个常规 3D 音频流,为游戏提供更真实的音效环境。尽管 MX300 提供 16 个硬件加速的 DirectSound 音频流和 16 个 DirectSound3D 音频流,在同类声卡中是比较高的,但是 MX400 却翻了一番,具有对 32 个 DirectSound 和 32 个 DirectSound3D 同时硬件加速的能力!

帝盟公司不仅希望能让玩家有强大的游戏能力,而且在 DVD 和 MP3 播放方面,新款产品也能使你领略更真实的效果。以下是帝盟公司提供的 MX400 详细说明:

1. 同时可使用 32 个音频流,确保声音清晰。"真实在线回放"为重点的技术,保证 MX400 以新方式来支持 4 声道回放(MX300 对后置音箱支持不好)。

2. 当拿到 MX400 时,会发现说明书上有一项"Rio Upgrade"——通过一个子卡来实现对 PC 音效进行 MP3 文件格式的真实数字化解码/回放。这个子卡的价格将在 200~400 人民币。

3. MX400 通过自身提供 Dolby Digital 5.1 音频格式和 S/PDIF 数字输出来实现对 DVD 播放的支持,而 MX300 却要子卡升级来达到同样效果。

我们再来看一下 Canyon 3D 这个超级音频处理器的新特性:

1. 真实的 3D 定位加速器;
2. 增加了具有专利的垂直方向定位能力;
3. 包含对 4/4.1/5.1 多音箱支持;
4. 控制平衡/渐弱控制;
5. 独特的 WAV、MID 和 Analog 控制;
6. 以硬件方式解决实模式 DOS 兼容性,符合 AC'97 v2.0 规范;
7. 以 S/PDIF 数字输出端口实现对 Dolby Digital 和 PCM 的根本支持;
8. 兼容微软 DirectInput 游戏杆接口,MPU-401 MIDI 接口;
9. 兼容 PCI 2.1。

凭借 Canyon 3D 芯片的强大能力,ESS 一定能在此领域中走红。

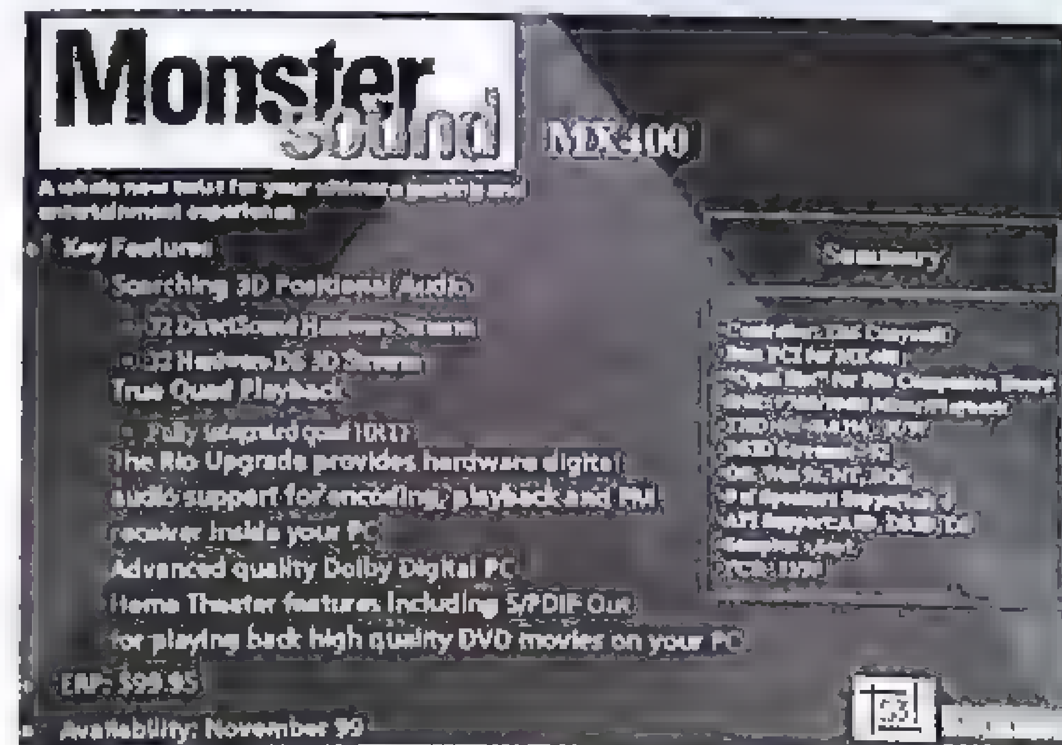
MX400 不仅有强大的处理能力,而且有很高的信噪比,保证即使把声音开到最大,也不会有杂音。对玩家来说,MX400 支持的音频 API 可谓极多,包括以下格式:

01、A3D 1.0
02、DirectSound
03、DirectSound3D
04、EAX 1.0/2.0
05、I3D Level 2

我们很高兴看到帝盟公司开始支持 EAX,而原来许多玩家抱怨 MX300 对创新公司的音频 3D API 支持不够。许多人发现帝盟公司去掉了 A3D 2.0,其原因是 Aureal 不让非 Aureal 芯片的声卡使用它。所以我们认为 EAX 将有更好的前景。从这里可以看出明年 EAX 将成为更多游戏支持的音频 3D API。

包含有大量附加软件的 MX400 只有人民币 1000 元左右的价格,无疑非常超值。

总之,MX400 将为我们提供了一种性价比极高的解决方案。尤其是他对 MP3 的重点支持,无疑让我们享受得更方便。



最新数码相机快速搜画

■文/陈寅初

随着数码相机市场的不断成长，越来越多的厂商开始把生产民用数码相机的目光转向百万像素级以上的产品。

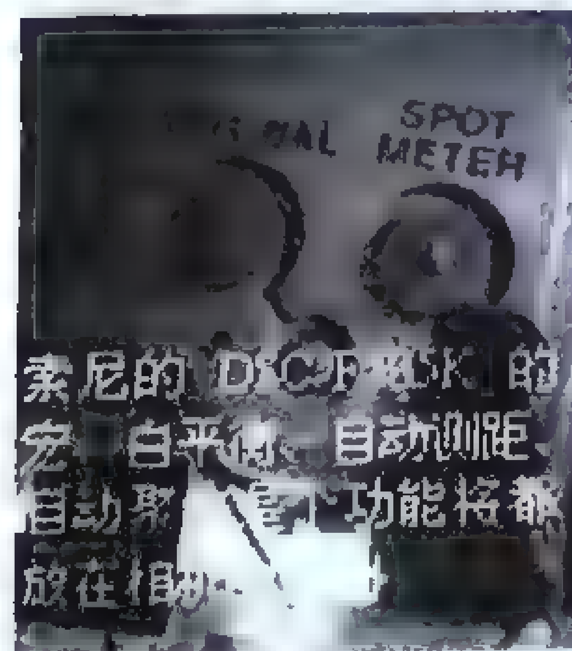
百万像素级数码相机，指的是使用了密度至少为100万的COMS或者CCD(电荷耦合元件)传感器的设备，或者能捕捉1024×768像素或更高分辨率图像的设备。比较直观的说法就是：不用经过像素化(也就是数字放大)处理即可进行5×7英寸(1英寸=25.4毫米)以上尺寸照片质量的彩色打印输出的数码相机。

尽管还没有严格的业界标准，但从实际应用角度考虑，只有100万像素级以上的数码相机才是真正意义上的实用相机，这也是目前市场的普遍认同。而100万像素级以下的产品大多是应用于网页设计等要求比较低的场合。随着百万像素级产品大量推出，成本不断下降，它们必将成为市场主流产品。

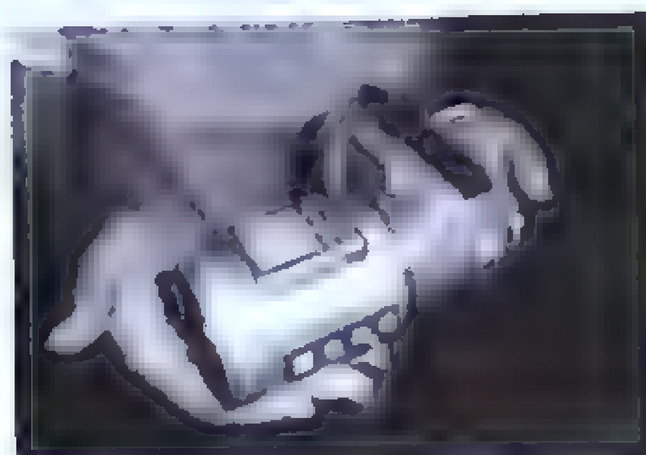
目前，坊间货架上的的百万像素级的产品品牌主要有柯达、奥林巴斯、诺基亚、佳能、富士通、索尼、卡西欧、爱普生、松下、爱克发、三洋、夏普和UMAX等等。而其中奥林巴斯、卡西欧和柯达最近都推出了最新一代的百万像素级以上的产品。

还是觉得你最好
——索尼(SONY)DSC－F505K

尽管目前200万像素相机中以Olympus的C2500L最为轰动，然而笔者还是对索尼的DSC－F505K比较感冒，原因无它，因为这部DSC－F505K采用的是200万像素CCD，最令人感兴趣的是它5倍的光学变焦(还有10倍数字变焦)中，其光圈竟有2.8(笔者的手动相机300mm长镜光圈也不过5.8，什么牌子就不好说了，总之不是傻瓜相机)，仅仅这一点就足已令一大批数码摄影爱好者发狂了。它的最高解像度有1600×1200像素（这是UXGA的分辨率)。



(图－01)


(图－02)


(图－03)


(图－04)

对于喜欢左手持相机的我来说，又一个很好的特点就是索尼的DSC－F505K的宏、白平衡、自动测距和自动聚焦等功能将都放在相机的左侧（图－01～图－04)，相信这样的设计，会令操控更得心应手。不过对于右手持相机的玩家来说，这似乎有点"残忍"了。

Cyber－Shot DSC－F505K的其它魅力：

1. 采用USB接口同电脑连接，速度高达12Mb/S；

2. 使用64MB的大容量Memory Stick(这是SONY特有的内存棒)作为存储设备，甚至可连续拍录42分40秒的MPEG Ⅱ影象(160×112像素)；

3. 电池可维持连续1100张相片拍摄；

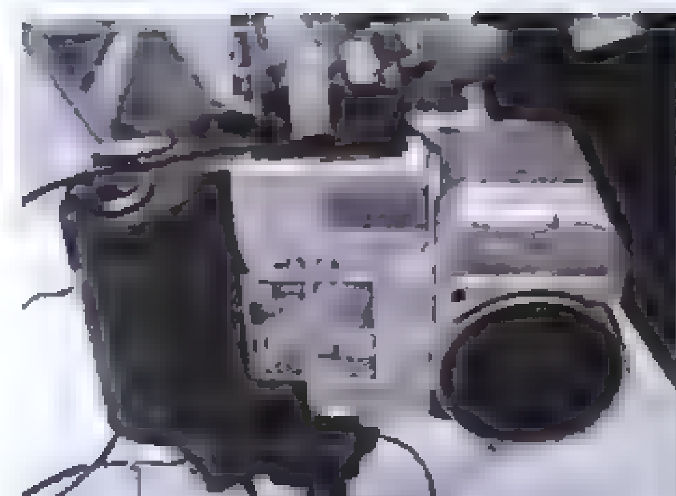
4. 镜头可上90度/下50度旋转。

此产品已于9月15日在日本上市，估计在中国零售价约为9000元。

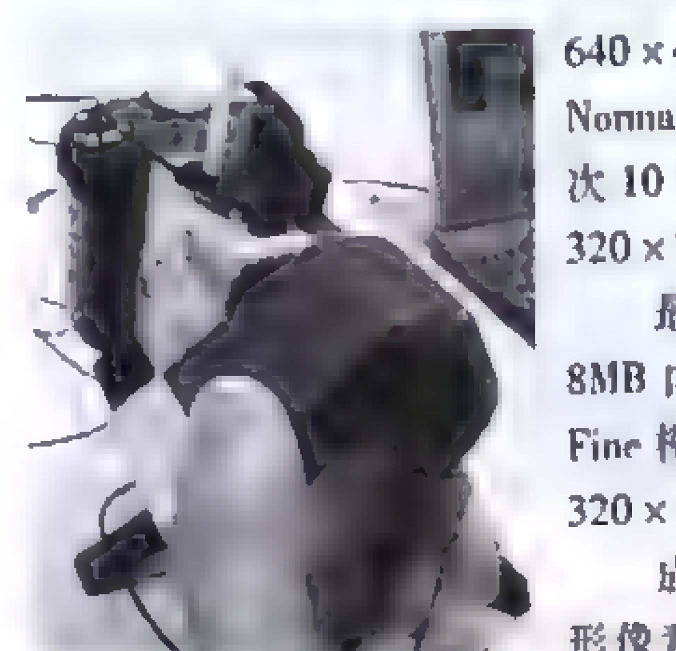
8倍光学变焦
——卡西欧QV－8000SX

这款QV－8000SX是卡西欧于7月21日推出的131万像素入门级相机QV－8000SV(图－05～图－08)，是卡西欧数码相机中唯一具备可旋转镜头的QV系列最新款。配合经过加强的8倍光学缩放镜头，使QV－8000SV相当于一台具备40～320毫米镜头的传统相机。如此强大的能力，使得QV－8000SX能够清晰捕捉距离仅1厘米的物体。其它功能包括：能够对晚间场景拍摄的照片进行消噪运算处理；设定快门速度与光圈孔径的优先选择；在1秒内以0.2秒的时间间隔连续拍摄5张照片等等。


(图－05)


(图－06)


(图－07)


(图－08)

不过QV－8000SX的尺寸比较大：5.62×3.05×2.8英寸，收藏起来比较困难，而且它的CCD只有131万，分辨率最高只有1280×960像素，让人不得不考虑它的性价比。

下面是QV－8000SX的产品规格：

照片存放的格式：静态照片JPEG (Exif. v2.1)、DCF standard、DPOF compliant；动态照片：AVI(以DML Motion JPEG标准打开)；

存储介质：CompactFlash内存卡；

存放的照片所支持的大小及品质模式：静态照片1280×960像素、640×480像素（包括Fine、Normal和Economy)；AVI：每次10秒长度，最大分辨率为320×240像素；

最大内存容量：静态照片8MB内存卡1280×960像素Fine模式为13张；AVI影象320×240像素25秒；

成像元件：1/2.7的正方形像素彩色CCD，最大像素131万，有效像素125万。

2百万像素旗舰
——奥林巴斯C－2500 SLR

这台C－2500SLR使用的是目前奥林巴斯唯一具备全新TruePic技术的2/3英寸CCD。这个250万像素的数码相机最高分辨率可以达到1712×1368，并能在大多数情况下获取比其它CCD更精确的颜色，使其所得到的图像达到可与传统相机的精确影像媲美(图－09)。


(图－09)

除了拥有让人羡慕的CCD以外，C－2500SLR还拥有一系列令人印象深刻的功能。比如能够自由选择全自动或手动曝光、白平衡及聚焦；一个具备5种模式的闪光灯；具备3倍光学变焦能力的镜头（等效于35毫米相机36～110mm镜头)；取景区域可达实际图像区域的95%。最令人兴奋的是，使用C－2500SLR拍照，不用再象以前那样每次拍照后要等待片刻——你完全可以在拍完这张照片以后，马上拍另一个镜头，这是个十分实用的改进。当然作为数码相机少不了的LCD，C－2500SLR做的也非常出色：全新高品质122，000像素TFT CCD能够为你马上呈现一幅清晰细致的影像，而且还能对画面进行2/4倍的放大。

许多用过数码相机的朋友一定会感觉到数码相机拍出来的照片经常比较暗，且对比度也无法跟传统相机相媲美。C－2500SLR除了在CCD中加入TruePic术弥补这个缺陷外，还特地向用户提供了火力十足的FL－40专用闪光灯(图－10)，相信大家使用过这个威力强劲的闪光灯后，一定会和我一样对C－2500SLR的照片品质充满信心。

(图－10)

在存储设备上，C－2500SLR也提供了灵活的选择：有2/4/8/16/32MB等多种SmartMedia CARD供选用——当然是越大越好。你可以使用PCMIA MA2 adapter for SmartMedia来下载SmartMedia CARD上的图像，也可以使用独特的FlashPath Floppy Disk Adapter像使用软盘一样下载SmartMedia CARD上的图像。全副武装的C－2500SLR看上去是不是很威风(图－11)。


(图－11)

海外传真(99年11月号)

■文/日本通讯员·LuckyMan

近来业界风波不断，其中引人注目的一件是Intel推迟大家期待已久的Intel 820芯片组上市时期。关于这个问题，我会另外撰文详细加以介绍，海外传真里就略过不提了。

近期CPU市场的动向

与价格飞涨的内存相比，近来的CPU真是"可爱"多了。拜Intel和AMD之间竞争激化之赐，最终用户受益非浅。这段时间，新出现的CPU主要有Intel的Pentium Ⅲ-533B/600B和AMD的Athlon 700MHz，无论是在主频还是实际性能方面，AMD产的CPU都压倒了Intel的相应产品。

所谓的Pentium Ⅲ-533B/600B其实就是把现有Pentium Ⅲ(Katmai内核)的外频提高到133MHz的产品，为与以往的Pentium Ⅲ加以区别，命名时特别在末尾添上了一个"B"，而实际销售中，支持133MHz外频的产品与原有Pentium Ⅲ售价相差无几。其实想想也对，如果用户不介意将CPU超频使用，现有Pentium Ⅲ其实已有许多能在外频133MHz下正常工作。许多人反映上不了133MHz外频，主要问题还在主板和内存等其他配件上。

有趣的是，本次发售事实上给Intel的忠实用户们出了个大难题，那就是：他们该选什么主板来配合这些Pentium Ⅲ(B)呢?原定9月底发售的搭载Intel 820芯片组的主板现在已被冻结，而眼下Intel芯片组中正式支持133MHz外频的只有面向低端市场的Intel 810e，难道用户将不得不在面向低端市场、内置图形加速功能的810主板上使用最新CPU吗?

当然，如果不拘泥于"Intel原产"，采用VIA芯片组的主板已经有正式支持133MHz外频的、面向中档市场的产品可供选择(尽管尚未得到Intel的认证)。不过作为一个狂热的Intel拥护者，在未经Intel认证的主板上使用Intel产CPU无疑会感到有些别扭，更何况最近Intel还在状告VIA违反协议，"擅自"生产支持外频133MHz的控制芯片组！这场官司给我的感觉是因为被VIA抢了先，Intel的产品序列被打乱，而且大概也觉得自己很没面子，所以有点死缠烂打。前一阵子VIA买下Cyrix就是想要得到Cyrix所持有的Intel颁布的"完整的"P6总线使用许可证(VIA原有的生产许可证仅限于外频100MHz以下)，大概VIA希望借此避过Intel的苦苦纠缠吧。

不好意思，话题扯远了，现在回到CPU方面来。由于Intel在秋季IDF上宣布将在10月推出新一代Pentium Ⅲ(采用Coppermine内核)，主频高达733MHz，矛头直指目前暂居"x86兼容CPU速度之王"的Athlon 650MHz，AMD自然不甘示弱，又抢先推出主频为700MHz的Athlon 700MHz。更可怕的是，AMD表示：如有必要，将有可能在年内推出主频为800MHz的Athlon。看来这次AMD是铁心要死守"速度之王"宝座并跟Intel周旋到底了。此次发表的Athlon 700MHz，与现有Athlon一样都是0.25微米制程生产，内建128KB一级缓存，采用200MHz的EV6总线……看到这里，您也许会认为：不过如此嘛！还不是象Intel的CPU那样"新产品"换汤不换药?但——是，今天的AMD经实测显示，Athlon 700MHz的整数运算能力比Athlon 650MHz提高大约15%，相应浮点运算能力也提高16%。这意味着，Athlon的性能提升度和主频提升量是基本相当的，以上结果充分显示Athlon的整体架构设计之优秀和今后发展潜力之大都不可限量。如果是Intel产CPU，在类似情况下性能最多能提升5、6%罢了。随着Athlon 700MHz的出现，Intel产CPU和Athlon之间的性能差距越来越大，要是传说中733MHz的Coppermine再不敌Athlon，Intel真要无颜面对江东父老了。

搭载GeForce 256的新一代显卡横空出世

可能大家已经听说过，Creative生产的搭载"GeForce 256"的新一代显卡"3D Blaster GeForce"开始在海外发售的消息了。GeForce 256的过人之处已有专文说明，我就不再罗嗦了。让我们直接来看看3D Blaster GeForce的实际表现。

在外观上，3D Blaster GeForce采用绿色线路板，卡本身基本按照nVIDIA提供公版设计。卡上除散热风扇覆盖下的GeForce 256芯片外，还在正反两面各安装8块/16MB的SDRAM芯片(最大工作频率183MHz/5.5ns的HY57V161610DTC-55)。卡上预留加装DVI输出用TMDS转换器所需的位置和加装视频输出用视频编码芯片所需位置，不过目前尚未推出附加上述功能的新显卡计划。需要注意的是，GeForce 256虽然是一块内部256Bit处理芯片，但它的内存总线还是128Bit，而且尽管GeForce 256支持最多128MB显存，但Creative并无推出显存64MB或128MB的3D Blaster GeForce计划。

3D Blaster GeForce的RAMDAC频率为350MHz，所支持最大解析度为2048×1536像素。它的内核频率是200MHz，显存工作频率在标准状态下是166MHz，但使用附带专用工具后可以上调至183MHz。遗憾的是，现阶段驱动程序尚不完善，还存在不少BUG，例如用《3D Mark 99 Max》测试时，无法使用32Bit真彩模式。而且尽管在测试中光凭肉眼就可以确认它比用于参照的RIVA TNT2 Ultra快不少，但最后得分竟然不如RIVA TNT2 Ultra!导致这种不可思议的问题原因有可能是因为驱动程序没做好，也可能是因为《3D Mark》是基于DirectX 6的程序(编者：也许对于GeForce 256而言，《3D Mark》的测试太老了，无法调用它的新特性)反正我是没弄明白！

顺便介绍一下，3D Blaster GeForce附带软件里包括《WinDVD》特别版，据说它可以使Sound Blaster Live!系列声卡实现杜比AC-3音频流多通道数字输出(好象有不少人对这个感兴趣)。

在本文的最后，再介绍几条与GeForce 256相关的最新消息。首先，Creative在美国推出采用DDR SDRAM的另一种GeForce 256搭载卡，该卡被命名为"3D Blaster Annihilator Pro"，同时推出的还有使用普通SDRAM的"3D Blaster Annihilator"(图-01)。其中Annihilator与在日本发售的3D Blaster GeForce是同一产品，据说只是担心一般日本顾客读不出"Annihilator"(歼灭者)的正确发音，才特意改名为3D Blaster GeForce发售。Annihilator/Annihilator Pro的显存容量同样都为32MB，支持AGP4×模式。其中Annihilator Pro预定售价为349.99美元。哦，差点忘了，3D Blaster GeForce在日本售价大约在3万日元左右(折合人民币大约2100元)，只要您口袋里的银子够，现在就已经可以买得到了！



(图-01)

除Creative外，还有不少厂商也计划推出搭载GeForce 256的显卡，例如10月7日，ELSA Japan也公布了两种自产使用GeForce 256芯片的显卡，分别是搭载32MB SDRAM的"ERAZOR X"(图-02)和搭载32MB DDR SDRAM的"ERAZOR X2"。据ELSA称，两者内核工作频率都为120MHz，但ERAZOR X2显存频率高达300MHz(150MHz×2)，在速度上会比显存频率166MHz的ERAZOR X快30%。两者都支持AGP 4×模式，支持DirectX 7和OpenGL，可以在最大解析度1920×1280像素下显示16M色。另外使用ELSA专用显示驱动程序后，用户可以在200Hz以下的范围内以1Hz为单位自由设置显示器刷新率，还可以使用预先设定的热键随时切换屏幕伽玛值。这两种显卡都将附带广受欢迎的赛车游戏《极品飞车：孤注一掷》。



(图-02)

ELSA老本行是做高端图形卡，所以在推出面向一般用户的ERAZOR系列外，也不忘推出相应高档图形加速卡。在发表ERAZOR系列同时，ELSA还发表一种使用GeForce系列芯片(但具体型号未公开)的高端图形卡"Gloria Ⅱ"(图-03)，该卡详细资料尚未公布，但已预定11月中旬发售，将支持AGP 4×，DirectX 7，并附带ELSA独自开发的OpenGL、AutoCAD R14/2000、3D Studio MAX 2.X/3、3D Studio VIZ 2.X等专用驱动程序，预定售价将在10万日元以下。



(图-03)

每年10、11月，都是PC厂商展开"圣诞之战"前的关键时刻，各大厂商都会不遗余力投入自己的最新产品，以便充分利用假期来临之前购买者钱包比较充裕的那段时间展开推销活动。本年度"显卡之王"的桂冠将落入谁的手中呢？还是让时间来告诉我们最终答案吧。

硬盘守护神

超级保镖2000

■文/小蚕

《超级保镖 1.0》自上市以来，受到不少朋友的喜爱。使用电脑的人最害怕的就是自己系统出问题，在毫无防备地情况下，丢失重要文件和数据，从而造成无法挽回的损失是很令人头痛的。年初上市的系统保护软件《超级保镖》为我们提供了很大帮助和保障，受到了用户的喜爱。现在，《超级保镖 2000》的测试版已经出台，正式版将于 10 月 29 日与广大新老用户见面。从目前的测试结果来看，与 1.0 版本的具体区别及特点如下：

相同点：你可以任意改变 Windows 各项设置（例如：添加/删除输入法、删除程序、改变显示模式等），一切均可轻松恢复，不必担心误操作导致系统崩溃而无法收拾；《超级保镖》的文件隔离系统使你不必担忧文件感染病毒而惨遭破坏，可以放心使用各种来源软件；《超级保镖 2000》同样为你提供一个完全安全的环境，无论对计算机熟悉程度如何，都不必因误操作造成系统破坏而烦恼；在 Win 95/98 正常模式下使用各种软件——游戏软件、工具软件、网上下载的软件、共享软件和免费软件，其中包括许多没有经过严格测试的软件。有些用户也许不知道当安装新软件时，新软件会用新的或增强版本的 .DLL(动态链接库）和一些系统文件来覆盖已存在的旧文件。这些新 .DLL(动态链接库）和系统文件是为了支持您安装的新软件而设计，然而却可能与已存在的软件不兼容，从而引起软件冲突导致系统异常甚至无法启动，过去您只能重装 Windows，现在如果在“保镖”保护模式下安装和使用软件，系统出现问题时，只需返回正常模式，即可恢复原状。这些就是《超级保镖》新旧版本的共同点。

不同点主要是增设了检测“千年虫”、防 CIH 病毒、优化系统等新附加功能。具体使用及特点详细如下：

界面更改给人“耳目一新”的感觉，从原先的黑白界面变为漂亮的彩色界面，让人一见就有好心情；在防止误操作方面更加完善，不仅对一般文件系统可以很好保护，还增设了对逻辑分区及格式化这一难点方面的保护；使人们可以根据自己需求进行分层保护，可以只保护 C 盘或 D 盘；在预防病毒方面，不仅可以预防一般病毒，而且已经可以对 CIH、美丽莎等病毒进行预防。因为现在一切病毒的侵入首先都必须改动可执行文件，新 2000 版可以防止可执行文件被改动。一旦有外来病毒侵入，显示屏即弹出一个菜单：某某文件已经被修改。所以，你不必再担心被“飞来横祸”所侵扰。

另外它还在许多地方增加了保密措施，每次当你想进入这个程序或执行这个命令时都必须经过口令确认才可以，这是针对《超级保镖 1.0》版本老用户的一些建议所作的高级设置。因为旧版本中，虽然当系统被误删误操作破坏时，轻松选择第 2 项或第 3 项即可恢复。但若不小心误选这两项功能，硬盘恢复原状的同时，也会让你的所有新工作消失。为保证系统安全，特别根据用户要求增设了这项功能。另外还有一项新功能，就是保存单个目录或文件夹及隐藏任一目录或逻辑驱动器。这不仅可以防止他人随意乱动你的机器做无意或恶意修改，而且能防止别人通过软驱或光驱随意修改或拷备文件，造成泄密或其它损失。新版《超级保镖 2000》还解决了“千年虫”检测问题；拥有 |F10| 的热键呼出快捷功能；能优化计算机系统；加快启动速度及硬盘、光驱读取速度等。这仅是这几天测试的结果，究竟它还有什么功能。有待你去亲自发掘。



酷酷软件店

——WinAmp 周边软件（上）

■文/Nowhere

WinAMP 周边软件大致可分为 3 种，用于增强效果；为 WinAMP 增加功能；为网上应用。这期来个大检阅，将小店的货架（硬盘）、仓库（Internet）卯足了劲儿盘点一番，为读者诸君将这 3 种软件中的精品尽数奉上。

效果增强型
——让 WinAMP 更动听

很多音响内部都有一个 DSP 芯片，通过它来实现各种音场效果或调整频响曲线以适应不同的播放要求。WinAMP 也有类似功能，但它是通过插件方式，用纯软件方法来实现 DSP 功能。这类插件目前有很多，然而真正管用的却没几个。这里为大家推荐两款。

■ *Realizer 1.0 for WinAMP*

类型：免费软件
大小：568KB
版本：1.0
出品：Arboretum Systems Inc.
下载：http://www.arboretum.com/
推荐程度：★★★★

按 Realizer 开发者的说法，这个插件是专为弥补 MP3 格式天然不足推出的。由于是有损压缩，MP3 低音损失很大，高音区解析度不足并且易碎，声场展开度不足。Realizer 针对这几个问题，提升低音，加入泛音增加解析度并使中高频更为丰满，调整混响深度和声音延迟，营造更为真实的声场。

Realizer 所有功能都包含在一个单独面板之上：[BASS MAX] 用于调整低音，[EXCITER] 用于调整高音，[STEREO] 用于声场调整。此外，Realizer 也预设了 [Classical]、[Hip Hop]、[JAZZ]、[ROCK]、[TECHNO] 5 种音场模式。实际使用中，Realizer 的确起到了一定作用。

笔者分别使用卢巧音的《自恋影院》和朱哲琴的《阿姐鼓》进行试听。前者是从网上 Download 的 MP3，人声主要分布在中高音区，高音区配器密度极高，但大量手鼓的使用又要求低频要有很好的瞬态响应。后者则从 CD 转录而来，便于比较低频的下潜深度。试听发现，《自恋影院》的中高频明显得到改善，原来散乱的配器和人声似乎经过了一番整理，变得水乳交融，相得益彰。手鼓感觉也不错，原来发闷的鼓声明显有了弹性。《阿姐鼓》中的低频虽有所增强，但与 CD 相比，仍然不在一个档次上，而且解析度增加并不明显。很显然，Realizer 开发者所说的“能与 CD 音质相媲美”仍有些言过其实。

真正让人感到振奋的是 Realizer 对于音场的处理，无论是《自恋影院》还是《阿姐鼓》，音场宽度都得以大大增强，已经隐然有一些四面八方迫人而来的感觉。大量泛音的加入使得音乐更加丰满，耐听。

笔者觉得单从效果上来说，每个 WinAMP 的使用者都应该装一个 Realizer，经历更加激动人心的 MP3 感受。但笔者还是只给了它 4 颗星，为什么？每个人都有烦的时候，这家伙每次启动 WinAMP 都会自动蹦出来，你得废劲把它关掉。这样玩上两天，再有耐心的人也会烦得不行。OK！就这样，我给它 4 颗星，您先用用再说吧。

■ *WinAMP EQ library file v1.1*

类型：免费软件
大小：1KB
版本：1.1
出品：N/A
下载：http://www.newhua.com/file/eq1.zip
推荐程度：★★★★★

只有 1K 的小东东，也只提供一种功能，但 WinAMP EQ library file 却能大大改善 WinAMP 播放效果——它提供 20 种 EQ 模式。基本上可以说，无论你想播放的音乐属于什么类型，这个 EQ Library 都可以提供最为合适的预设频响曲线。它的使用也非常方便，将其解压到 WinAMP 目录下，替代原来的 WinAMP.q1 即可；设置时在 WinAMP 面板上按[EQ]，选取相应频响曲线即可。Simple is the best!

功能增强型
——把 WinAMP 武装到牙齿

功能增强型的 WinAMP 周边软件非常之多，大致可分为曲目管理、播放清单和 ID Tag 编辑、歌词管理与显示等几类。这些软件都试图补 WinAMP 本身之不足并将相应功能发挥到极致。当然有些软件实现的功能是 WinAMP 设计时根本没有考虑到的，比如说您将要看到的这个……

■ *Yunasoft Sexyfont Plug-in*

类型：免费软件
大小：295KB
版本：6.51

出品:Yunasoft
下载:http://www.q-hawaii.net/~yunasoft/
推荐程度:★★★★★

请不要看见 Sexy 就想入非非,这个软件很"规矩"。所谓的规矩,是指中文歌名被 WinAMP 显示成乱码的时候,这个 Sexyfont Plug-in 能把它变为非常规矩的中文。这是一个由日本人开发的软件,不支持双字节字符的 WinAMP 在安装它之后可以支持任何双字节字符(中、日、韩等,不过不知道是否支持梵文^_*)。Yunasoft Sexyfont Plug-in 的官方版本只有英、日两种,不过现在已经有了汉化版。由于该软件功能繁多,设置复杂,推荐至 http://www8.silversand.net/nethome/newhua/down/p-yunasexy651.exe 下载汉化版本使用。

■ Dj MP3

类型:共享软件
大小:1.48MB
版本:v3.4
出品:Fetbi Irsat
下载:http://www.fortunecity.com/roswell/king/73/
推荐程度:★★★

这是一个综合 MP3 文件管理、播放清单和 ID Tag 编辑的软件。界面华丽,除 WinAMP 之外,它同时支持 Sonique、K-Jofol、FreeAmp、Unreal Player、NAD。之所以给它 3 颗星,是因为 WinAMP 本身播放清单编辑和 ID Tag 编辑功能就比较强,WinAMP 所没有得文件管理功能,Dj MP3 也比较弱。Dj MP3 的文件管理功能是基于文件的,没有搜索功能,当文件量太大时查找会不方便。Dj MP3 最大的特点是把播放清单编辑和 ID Tag 编辑功能整合到一个界面中,非常适合批量修改歌曲信息。

◆ 备选软件:
◇ WinAMPDatabase 1.11
大小:440KB
说明:同样是基于文件的 MP3 文件管理器,有搜索和路径记忆功能。
下载:ftp://ftp.pchome.net:191/mp3/WADB120b3.zip

■ LyricsMate

类型:免费软件
大小:168KB
版本:7.00Beta
出品:汪箴
下载:http://www.lotof.com/lyrics
推荐程度:★★★★

想让 WinAMP 在播放歌曲的同时显示歌词吗?LyricsMate 能作到的可远不止这一点。它通过特殊的 LRC 格式让歌词随歌曲一行行显示,就像卡拉 OK 的字幕功能一样。

LRC 歌词实际上有点像 HTML,是一种带标记的文本格式。LRC 中只有两种标记:ID Tag 和 Time Tag。ID Tag 表示标题、演唱者、词/曲作者、编者等信息,Time Tag 则用来告诉 LyricsMate 该在第几分第几秒显示哪一行歌词。这听起来很简单,但谁也不可能手里捏着秒表边听歌计时边做 LRC。因此,Lyrics 开发者也制作了一个歌词编辑器(是随 LyricsMate 6.20 一起发送,文件名为 lmLRCeditor.exe),能够非常方便地编辑歌词,该软件作者专门还开设了"好多歌词"网站(http://www.lotof.com/lyrics)。每隔几天就加入一些新歌词,而且,网站也欢迎您将亲手制作的歌词上传。

◆ 备选软件:
◇ Lyric Displayer v1 39C Plugin for WinAMP
大小:199KB
说明:LRC 格式发明人制作的歌词显示器。
◇ SingIT! v0.6e
大小:45KB
说明:法国人制作的歌词显示器,不支持中文
◇ Lyrics Euy! v0.52
大小:20KB
说明:歌词提示插件,支持中文,但显示时稳定性不佳。
以上软件均可在"好多歌词"网站下载。

网上应用型
——搜索你喜爱的 MP3

由于全球 Internet 带宽普遍不足。大规模多媒体网络应用尚不现实。像我们上期介绍的 ShoutCast,恐怕就是为 Internet 2 准备的。目前 MP3 网上应用最为现实的,应是网上 MP3 搜索。这方面比较流行的有 3 个:MP3 Friend、MP3Spy 和 MP3Wolf。其中最为易用,速度也最快的,当数 MP3 Friend。

■ MP3 Friend



类型:免费软件
大小:2.82MB
版本:5.3
出品:Eternal Software
下载:http://www.mp3friend.com
推荐程度:★★★★★

MP3 Friend 的界面简单到只有两个文本框,只需在较小的一个中填入欲搜索的歌曲名或专辑名,很快就会在另一个中显示搜索结果,十分简单易用。对于搜索结果,可以进行结果验证,服务器速度测试等操作。如果系统已安装了 GetRight、Go! Zilla 等下载软件,可以在界面上直接点取相应按钮下载。

◆ 备选软件:
◇ MP3 SPY
大小:1.02MB
下载:http://www.newhua.com/down/mp3spy10full.exe
说明:界面华丽到令人看不懂的程度,功能强大但使用复杂,所标榜的 Chat 功能有些多余。
◇ MP3 Wolf
大小:1.41MB
下载:http://www.newhua.com/down/mwolf104 exe
说明:界面简单但并不易用的搜索器,搜索引擎虽有 20 个之多(3 个中最多的),但未注册时只能使用 7 个。

赚钱:在网络上

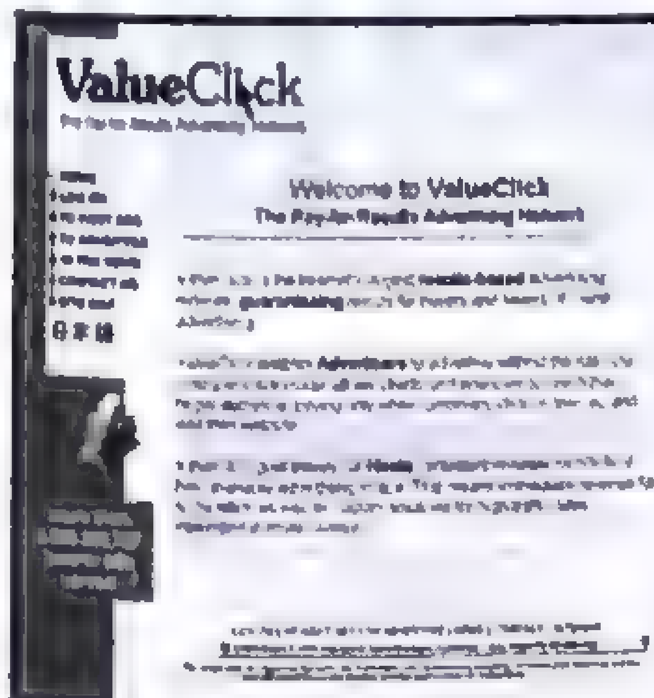
■文/chinaa

网上赚钱已经兴起有好几年了,一般来说比较可信的是传媒和电子商务。电子商务由于支付手段、安全问题和资金投入、风险等问题,还有待进一步成熟和完善。而作为宣传媒体,互联网却有着先天优势。

旗帜广告是网络最具特色和最成熟的回报方式。几乎所有带商业目的的网站均以这种方式作为网站收入来源之一,现在流行的显示付费、点击付费和网上传介等网上赚钱方法基本上都是旗帜广告的衍生物,个人在网上赚钱早已不是什么新闻,不过对于新加入的网友来说,个人网上赚钱还是一个神秘和难以企及的地带。其实,个人网上赚钱的方法并不神秘,可以说,任何人只要掌握了技巧,都有可能通过国际互联网赚取美元、人民币或者港币,而你需支付的仅仅是你上网所须的费用,不会增加任何其他费用。如今在网上流行的大量个人主页很多都以各种方式在赚钱,但由于网络先天的缺陷,网络欺骗不断,许多网友走了弯路,结果是付出很多而回报很少,得不偿失。这里将向各位网友介绍常见的网上赚钱网站。

点击付费

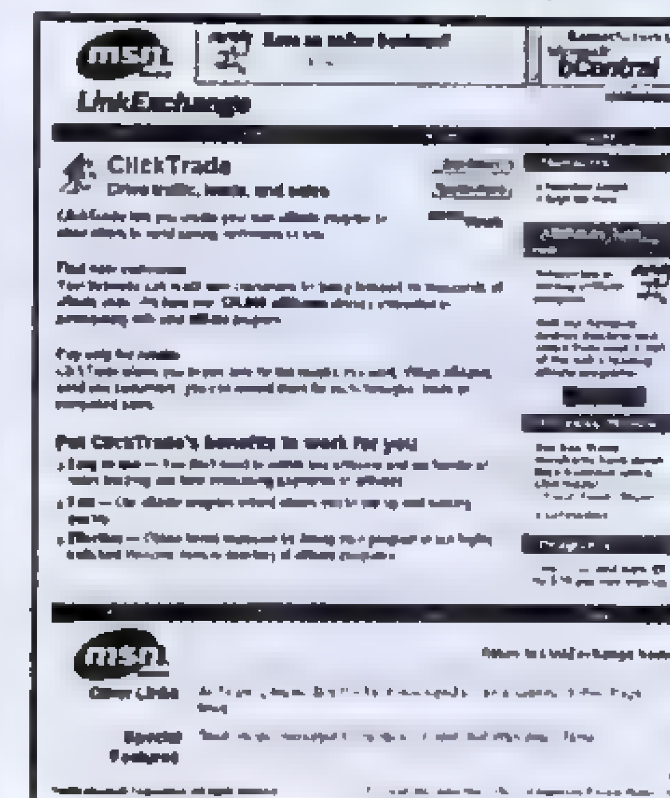
网上最常见的赚钱方式当属点击付费,这也是最早出现和最成熟的网上付费方式,已经有好几年的历史。网上点击付费的网站很多,但并不是所有网站都能遵守承诺——不少网站到付费时都难以兑现。这里介绍几个优秀的点击付费网站:



(图-01)

www.ValueClick.com(图-01):一个位于美国加利弗尼亚州的站点,点击量越大单价越高。去年的最高点击付费为 15 美分/次,今年已提高到 17 美分,是点击付费的代表站点。国外很多商业站点均代理这个网站广告,但这个网站申请非常困难,适合具有英文版的商业站点。

www.ClickTrade.com(图-02):广告代理公司,是一个很有前途的网站,很多著名公司在这个网站作广告。每次点击视公司不同,从 1 美分到 55 美分不等,一般都在 8 美分到 20 美分之间。申请很容易,成功后需要继续选择具体广告,广告内容很多,需要用引擎搜索,适合个人网站,文字没有限制。



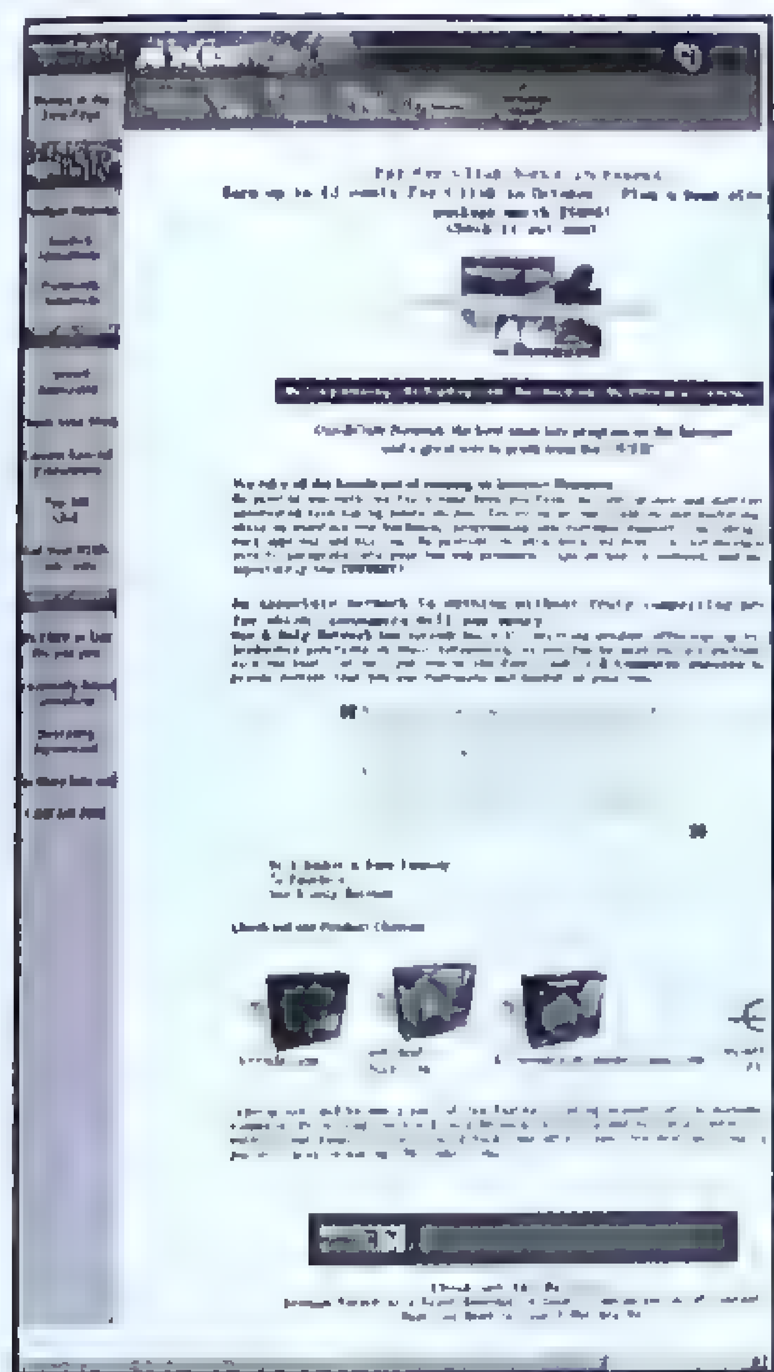
(图-02)

www.eads.com(图-03):位于美国德克萨斯州一个比较优秀的站点,付费率较低。以前网页颜色较亮丽,每次点击仅付费 5 美分,今年经过改版后颜色以暗色为主,每次点击付费提高到 10 美分,申请较困难,需等待 3 个工作日,建议用英文版站点申请。这个站点即适合于商业网站,也适合于个人网站。



(图-03)

www.contenzone.com:广告代理公司,按照你的站点显示次数和总显示次数比例提成,国内报刊对此站点介



(图－04)

绍很多，请参阅相关文章，不再详述。申请较容易，适合于个人网站。

此类中文网站有：中国国信（IT）网络中心、浩方广告网、聚宝盆广告网、好易广告网、互联国际、中华广告网、耐特付费广告、chinaclick、pop-mm、网罗天地、金闪电、首联有偿广告网、超亚广告网络、好耶和盈科等。

中文点击付费业务由于开展时间不长，多数站点以代理国外付费站点为主要业务，又缺乏必要监督机制，所以点击付费率一般比较低，而且很不稳定。当然其中也不乏优秀者，这里不再一一介绍，您可以在搜索引擎中找到。

介绍付费

通过介绍会员到相应网站而收取介绍费，实质上是点击付费的另一种方式，付费额一般比较高，经营介绍付费方式的站点比较少，比较可信的有：

www.oneandonlynetwork.com(图－04)：由4个销售网络组成，均采用介绍付费的方式。申请是免费的，不用购买商品，每介绍一个人加入可获得1至4美元（视具体情况而定）。最近又推出了高达每次点击42美分的付费方式（计算方法非常特殊），国内对此网站介绍不少，值得信赖。在今年2月以前，此网站还允许中国会员自由加入，后来可能由于国内作弊人数太多，现在已经不允许中国用户直接申请。

www.friendfinder.com(图－05)：由12个独立部分组成，是介绍免费会员付费的代表网站，每个部分付费率均不相同，根据个人需要和喜好可任意选择几个或全部，其中www.asiafriendfinder.com(图－06)部分有简体中文版，申请很容易。国内目前很少有此类网站。

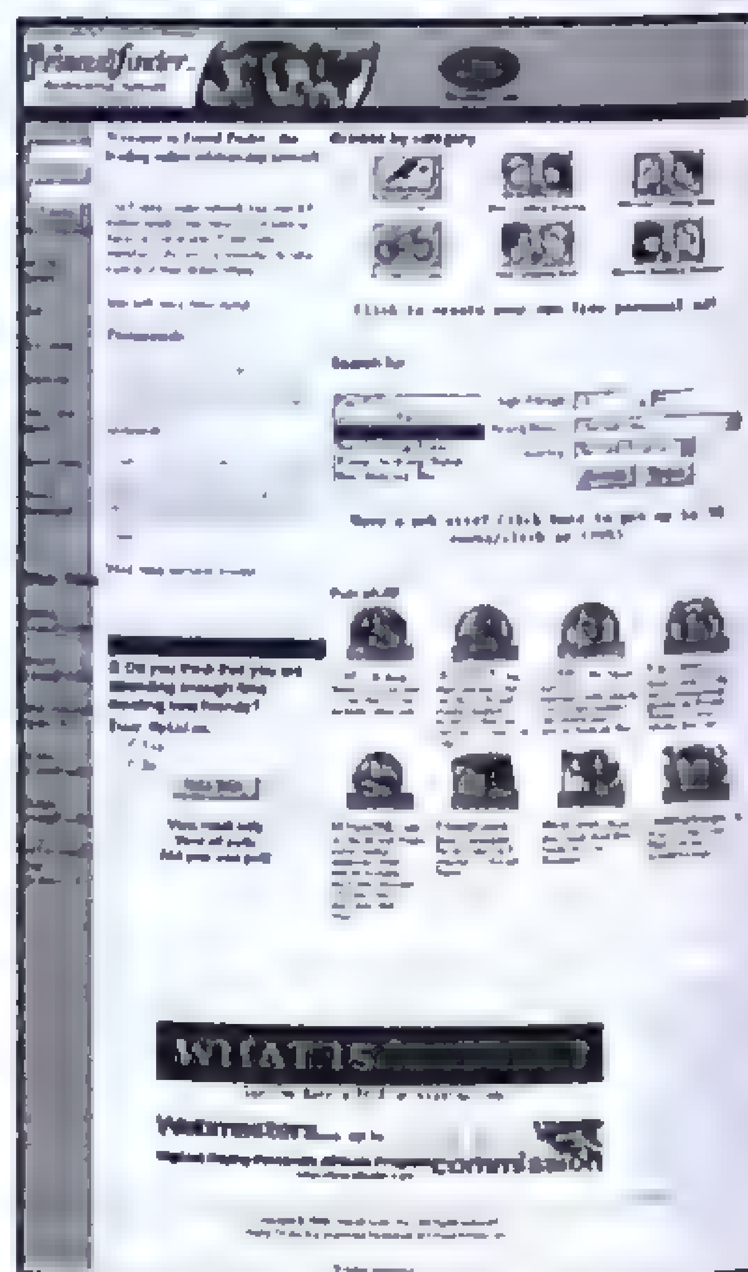
购物提成

网上最常见、最成熟和最可信的网上付费方式之一，当用户通过介绍人的介绍进入指定网站（进入网站时带有介绍人的会员ID号），并且在网站进行消费（购物、有价注册等），介绍人可获得一定消费提成，一般为5%至20%，次类网站在国外数量非常庞大，最为著名的是亚马逊书店(Amazon Books)和戴尔电脑(DELL)。不过由于国人一般不会在国外消费，而国内又鲜有次类网站，所以对国内网友并不实用！

网上浏览冲浪付费

这是一种今年3月才由美国的www.AllAdvantage.com网站提出的赚钱方式，中国人一般叫作网上传销。但它并不同于一般意义的传销——你无须购买商品，也不必支付任何费用，只需要在线浏览冲浪的同时，打开他的广告窗口（一般相当于旗帜广告大小），按照浏览的时间计费，同时还可从你介绍的人处得到提成。

这是一种非常新颖的广告方式，在理论上也是可行的，短短几个月已经有十几个网站在效仿，由于这种方式出现时间太短，网站需要支付的费用非常庞大，操作不成熟，其中也不乏带有欺诈行为的网站，一般不宜抱太大希望。虽然很多网站都声称支持国际化加入，但在实际操作上都不予支持，国内又没有类似网站，建议以观望为主，这里不作介绍。



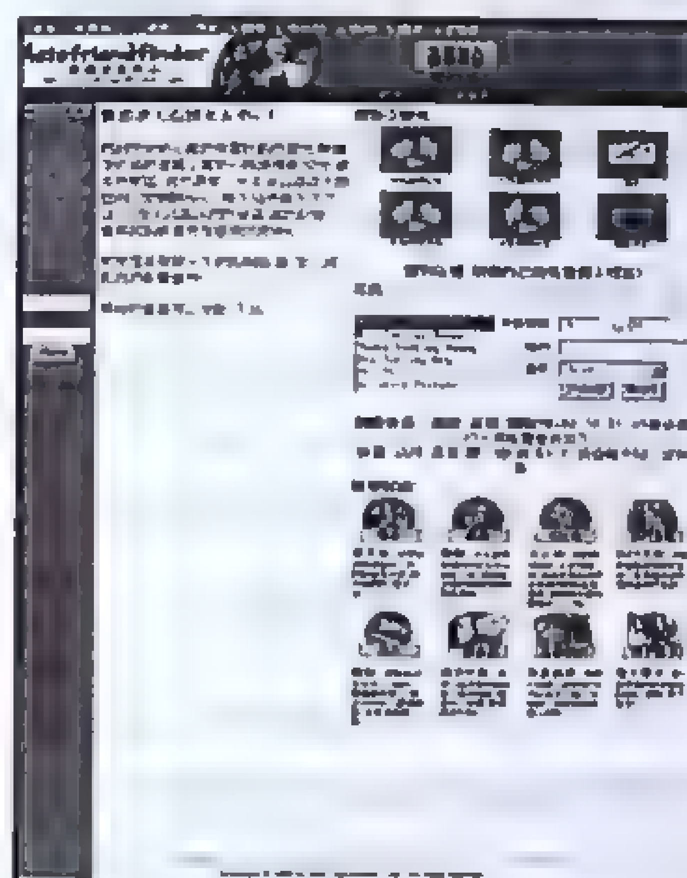
(图－05)

阅读邮件付费

定期向你注册时提供的电子信箱发送商业广告邮件，每封邮件会向你支付一定费用，一般为5美分到20美分，有些需要你回执才能确定，此类网站数量不多，操作上大都不稳定也不成熟。国内目前没有此类网站。

网上博彩

网上赌博站点比较著名的有TreeLoot、Sports Interaction、Casino Treasure和各类体育博彩网站。



(图－06)

其他还有免费赠送礼物、软件、电脑、机票或者消费指数等等，种类繁多，不成流派，以后有机会再向大家详细介绍。

由于网络更新极快，变化奇速，网站出现和消亡无固定规律，甚至包括一种思维，一种模式的产生和消失也无迹可循，以上介绍的各种形式和网站，也许会突然消失不再出现，也会有一些新方式突然出现，而以上介绍的方法本身也在不断变化和更新，这是由网络的特点决定的，对此有兴趣的朋友还是应该以网络为本，跟踪网络本身变化，去粗取精，去伪存真，这才是处理信息最根本的办法。本文介绍仅仅作为参考。

下面介绍几个与此相关的站点，网友们可去看看：

http://wszq.soim.net：国内专门介绍各种付费站点的网站。此网站收集了200余个付费站点详细信息。内容全面，并对各种注意事项和技巧均有介绍，具有简体中文、BIG5码和英文3个版本。

http://www.adbility.com/wpag/baf_click.htm?：英文站点，以介绍点击付费为主，包括一些主要站点情况分析和注意事项，对一些不诚实站点的内幕进行揭露，适合个人网站的站长。

http://www.clickquick.com：专业级英文站点，介绍显示付费、点击付费和传介付费网站，包括各站点详细分析和评价，其论点主要针对商业站点，但对个人站点同样有用。适合专业人士参考！

http://www.pay-per-click.com：英文站点，介绍各类付费站，从版面设计看象个人站点，页面设计比较粗糙，内容较新颖，值得一看。

本月酷站推荐

——国内电子商务网站初览

■文/Nowhere

最近IBM的两个广告很引人注目，一是“袜子大王”的缺货问题，用连环画一般的节奏、幽默的叙述手法揭示出供应链信息中断造成的损失，最后点出解决之道在于“IBM电子商务解决方案”。如果说光是“方案”还有点让人不明白，那第二个更直接多了：在世界各地的历史遗迹，IBM放上一个大铁盒子，优美的音乐衬托下它告诉人们，那是一个“魔力宝箱(Magic Box)”，而这个魔力宝箱是什么的呢？原来它是“电子商务服务器”。

我不想说电子商务有多么多么重要。在互联网发达的国家，电子商务是公认的互联网产业主要发展方向。问题是在Internet尚处发展初期的中国，IBM大规模推广其电子商务服务器用意何在？难道咱们中国也可以跟着美国时髦一把，已到了玩电子商务的时候了？

前些日子，国内某ICP搞了一次“72小时网络生存测试”，在笔者看来，这个以市场炒作为主要目的的所谓测试，虽然有不少所谓的“网上商家”捧场，结果仍不容乐观。这几天，笔者在国内各大搜索引擎上“很努力”了一番，像样的电子商务网站确实没有几个。

但仅有的几个确实是像模像样地搞起来了，大多都可以担得起“酷站”美名。

银行:传统产业的新外套

要搞电子商务，什么是基础？是IBM的"魔力宝箱"吗？非也，那只不过是一个服务器。在非面对面的交易中，交易双方的信用才是基础。现代社会的信用由谁来提供保障呢？

除了起到事后惩戒作用的法律之外，交易进程中的保障，只有银行可以提供。而网上交易则需要网上银行的参预方能进行。这两年"银行上网"的很多，国内几乎每家银行都有网站。但真正的"网上银行"，却只有招商银行、中国银行、中国建设银行3家有了那么点意思……

■ 招商银行网上个人银行服务

http://www.bj.cmbchina.com/personalbanking/

设计水准：★★★★★

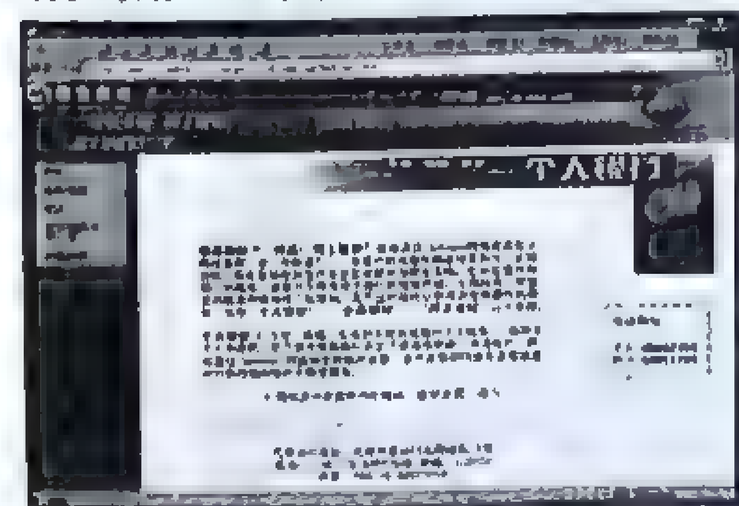
服务内容：★★★★

速度表现：★★★★

安 全 感：★★★★

推荐程度：★★★★★

"招商银行网上银行"的名儿算是取到了点子上——个人银行。互联网相对于工业化社会的优势之一就是能提供更加个人化的服务。招行在网上金融服务的基础是"一卡通"，这是一种全新思路的借记卡；传统存折一般只包括一种币种、一种储蓄种类；而"一卡通"则管理多种币种，不同储蓄种类，用一张卡代替好几个存折。网上



交易方面，"一卡通"是目前各商务网站最为流行的卡种。但是，招行的完全HTML界面多少给人一种不安全感。毕竟网上虚拟银行中流动的仍然是真实的资金。

■ 中国银行网上银行服务

http://www.bank-of-china.com/

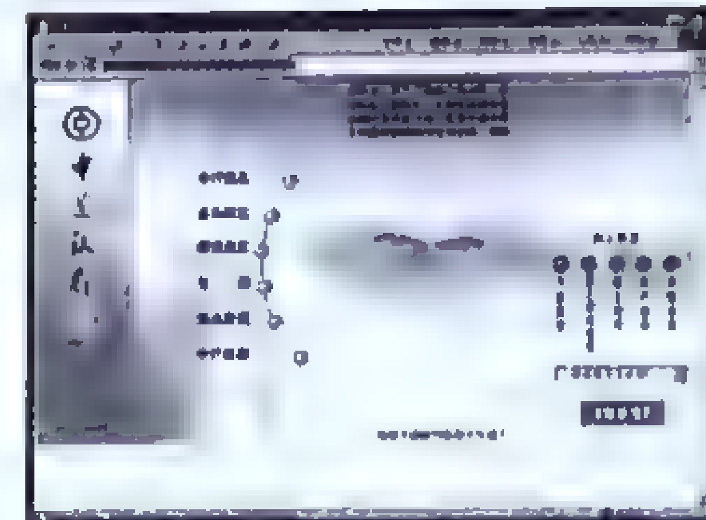
设计水准：★★★★

服务内容：★★★

速度表现：★★★★★

安 全 感：★★★★★

推荐程度：★★★★



中国银行是最早开设网站的国内银行，其网上对公服务是目前国内最丰富的，而个人金融服务却只在北京和上海两个城市开通。由于架设有专门的身份验证平台，其安全性十分优秀。网上交易方面，其长城国际卡由于已通过Visa和MasterCard审查，您可以通过它买到国外的东西(当然，您需要有外币存款)。一般人可用长城借记卡在网上结账。

■ 中国建设银行网上银行服务

http://ibsbj.ccb.com.cn/

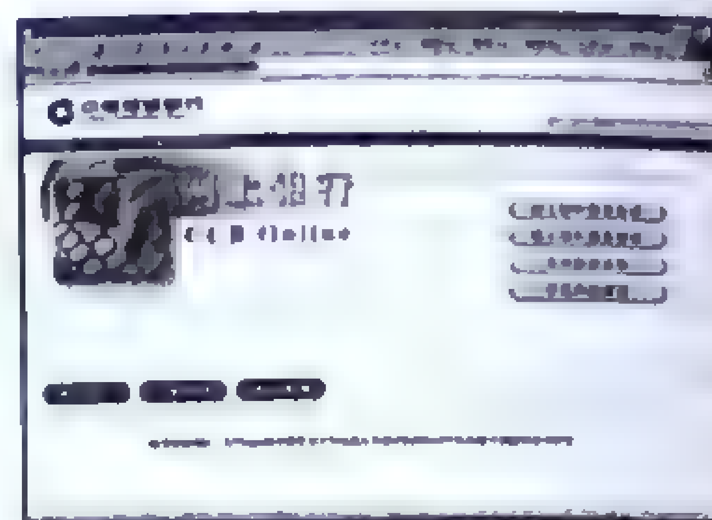
设计水准：★★★★

服务内容：★★★

速度表现：★★★★★

安全感： ★★★★

推荐程度：★★★



建设银行由于网上支付网关尚未建成，结算方面的效率较低。使用建行龙卡常需要一周甚至更长时间才能完成一次网上交易，哪怕您仅订购一束花。但建行也有自己的优势——可以在网上代缴电信和联通手机费，仅此一项，建行的网上业务便吸引了不少人。

商店:撤掉了中间环节的零售仓库

电子商务嚷嚷得再厉害，在网上买不到东西也是白搭。而且能买到东西是一回事，能不能买得放心、舒心又是一回事。在消费紧缩的现在，各商家都在以服务取胜之时，网上的商家们表现值又有几何呢？

■ 珠穆朗玛网上超市

http://www.8848.net/

设计水准：★★★★

服务内容：★★★★

速度表现：★★★★★

推荐程度：★★★★★

珠穆朗玛以全球最高峰为名，以目前国内最大的软件连锁组织为后



盾。买卖做得还算有声有色。虽然在前不久那个"72小时网络生存秀"中也做个卖方便面、电热锅的小买卖。但它仍然是一家以经营电脑软硬件和图书、音像产品为主的网上商店，并且提供送货上门、邮寄等服务。而且它还有一个共享软件注册中心，在此可以为大部份国产共享软件注册。

珠穆朗玛前不久还与微软合作搞了一次《Office 2000》网上首发，在宣传、炒作方面可谓不遗余力。做好了包装，未来中国的"亚马逊"大概就是它了……

■ 永和大王网上外卖店

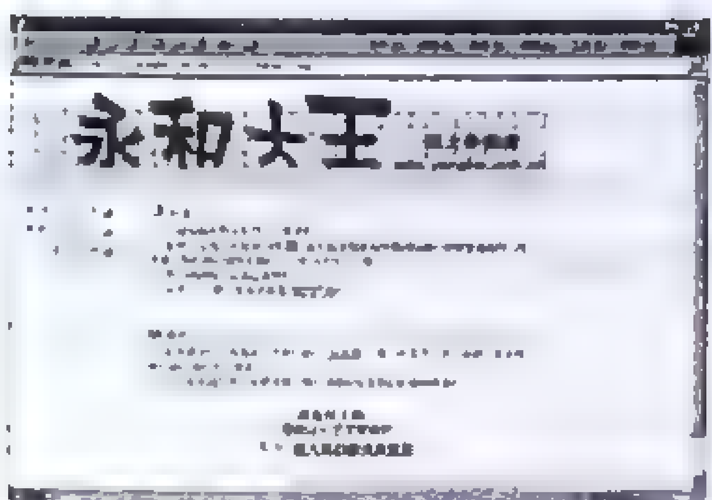
http://www.yonghe.com.cn/netsell/

设计水准：★★★★

服务内容：★★★★

速度表现：★★★★★

推荐程度：★★★



大概是全中国唯一经营快餐的网站。虽然目前只在上海部份地区开通了送餐业务。但"有"总比"没有"好。而且据说北京也将很快开通了喔！

■ 首都电子商城

http://www.beijing.com.cn/

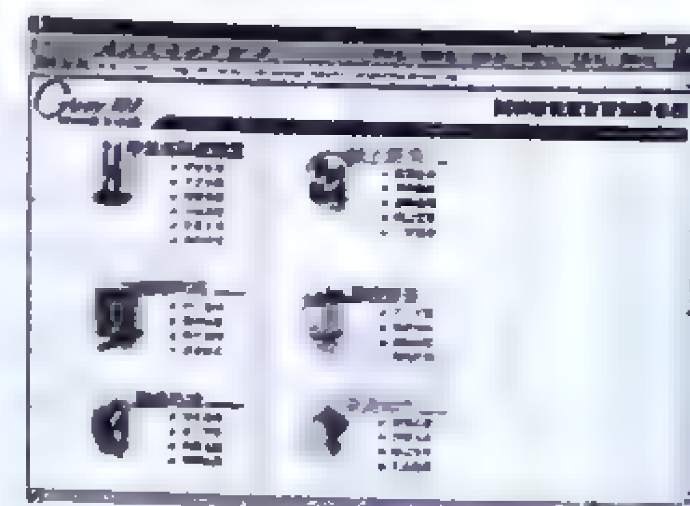
设计水准：★★★

服务内容：★★★★★

速度表现：★★★★★

推荐程度：★★★

首都信息化建设成果之一，集合了众多首都商家。服务项目大致有信息产品、金融、网上订票和购物等等。



每个项目下面是不同的商店或公司，其大略目的是通过这个首都电子商城，可以浏览首都几乎所有电子商务服务。可惜构思虽好，商家却良莠不齐，最典型的是在"商城"中安家的"联想科技"：点过去竟然是该公司主页，看了半天没觉得联想有想在这儿卖东西的样子。西单商场的网页设计之差，让人以为是哪位学了两天《FrontPage》便操刀上阵的哥们急就之作(这样的页面哪能让买东西的人放心呢)。这个"首都电子商城"恐怕更多体现的是"政治"业绩而非"商业"行为，之所以将其作为酷站，乃是基于这个很COOL的网站构思。

拍卖:风险与机遇同在

拍卖是最为经典的交易过程。一件商品，经过买方和卖方充分讨价还价，最后以买卖双方都能接受的价格成交。在物理世界中，拍卖要受到很多限制，其最大限制是很难为一件商品找到足够多的买家。因此拍卖多用于古玩、文物、名画等价值极高的商品。但现在好了，有了互联网，普通商品也能大规模经由拍卖方式售出。

■ 网猎

http://www.clubciti.com.cn/

设计水准：★★★★

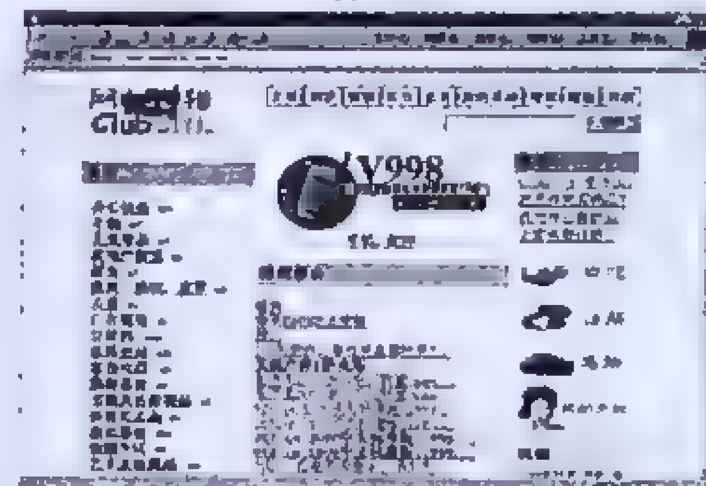
服务内容：★★★★

速度表现：★★★★★

推荐程度：★★★★

国内最著名的拍卖网站。其声名鹊起的原因是其独特的"1元钱起价"策略。1元起价的联想天鹭电脑、一元起价的富士最新款2百万像素数码相机吸引了众多网民前往竞拍。

事实上，只要通过注册，任何人都可在网猎拍卖自己想卖的东西。不过由于恶意竞拍屡有发生，万一没卖出东西，您可别泄气。



■ 雅宝中文交易网

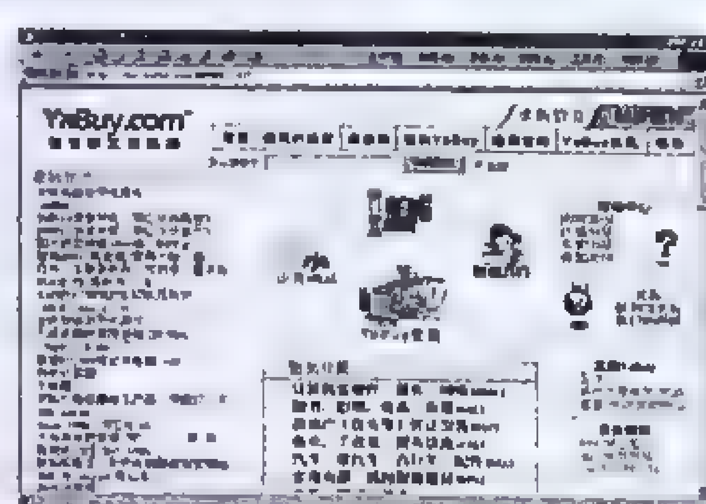
http://www.yabuy.com/

设计水准：★★★★

服务内容：★★★★

速度表现：★★★★★

推荐程度：★★★★



雅宝同样是一个拍卖网站。但与网猎不同，这里以二手货居多。想买便宜货的朋友不妨来此处看看。

作者的话：

电子商务是一个很"大"的东西，但是中国的电子商务很"小"。小到如此一篇小文便已几乎穷尽目前值得一去的电子商务站点。我想大家都在盼望着足不出户就可买到任何商品的一天。那将是怎样的一天呢？

From：牙神幻十郎//genjuro@gamenow.net
To：fcgm//fcgm@fcgm.com.cn

各位编辑，您们好！

我是凯利工作室的牙神幻十郎，目前在 GameNow 担任开发和管理工作。这是一篇有关网上虚拟社区发展趋势的稿子，介绍了全新概念的网上虚拟社区。希望予以采纳。其中有关 GameNow 的介绍，是作为全文论据加以引用。如果认为不合适，可予以去除。如果有时间，可以到我们的 GameNow(www.gamenow.net) 来看看，切身感受一下网上虚拟社区的氛围，就会知道我所言非虚。我们热情期待你的到来。

致

礼！

牙神幻十郎

编者：

这是 Chance 收到的一封电子邮件，按图索骥我来到了信中提到的社区，并真在那里注册成为社区的一名公民。一番短暂的体验，社区给我的感觉是努力要使登录者忘记自己身处网络之上，从栏目名称开始就尽量向现实生活靠拢，看看这些社区建筑的名称：市政府、市议会中心、资料中心、美术馆、音乐厅、市级学校、游戏新闻社、游乐场、游戏竞技场、商务中心、聊天室、宝物商店、志愿者服务中心、广告代理公司、我的家！M…M…，很有意思吧。具体的情况大家还是自己去看吧！

另外，让我觉得高兴的是，作为记录登录者资历的称号，从一开始，我就是一名“游侠”，唔，不错咧……

网上虚拟社区——现实与梦想交织的地方

根据 CNNIC 今年 7 月公布的调查报告，84% 的用户使用互联网的目的是为搜集自己感兴趣的信息。这就是为什么《人民日报》的站点人流涌动，而“新浪新闻中心”异军突起的原因。可是随着互联网在世界和中国的不断发展，一些专家指出：将来具有电子商务或虚拟社区性质的站点更能吸引人

人们究竟要从互联网中获得些什么？我们认为不外乎两类：一是对于现实生活的支持和帮助，使现实生活更方便舒适，如实时在网上获取大量相关信息，与他人进行互动交流，足不出户的工作、学习和订购商品等。这一类我们已做的不错，电子商务也在不断完善，相信必将会近乎完美。第 2 类是对于现实生活的扩展和补充。在网上人们没有地域、年龄、国籍、地位等一切阻碍人们正常交流的问题，可以说除了思想的火花在跳跃之外别无他物，真正做到人人平等。

在现实生活中无法实现的梦想和追求，人们渴望在虚拟世界实现。现实中的人们总是或多或少伪装自己，而除去一切伪装的外衣之后，人们渴望还自己一个真我。对于后一类的要求，一些简单的论坛和聊天室是远远无法满足的，人们需要一个虚拟的社会，用各种各样的方法和设定在数值上来使他们的个性加以体现，使自己的梦想得以成真。

主题定位明确

所谓社区的定义可以是地域上的，也可以是对某一类文化具有共同爱好的一群人聚集在一起。而互联网已经逐渐打破人们地域上的限制，随着社会的不断发展，展现的文化多样性、广泛性和深入性是前所未有的。建立虚拟社区必须主题定位明确，有针对性地围绕主题开展一系列相关工作，信息和资源收集，活动组织，甚至于整个社区结构上的安排都可就此开展。而社区的成员有着共同的兴趣爱好，共同语言增多，相互之间的交流会很自然和频繁，整个社区将更具亲和力。

当然这可能会造成社区定位单一，丧失部分对此类主题毫无兴趣的用户，但如果主题过于分散，无鲜明特色，针对某一主题很难开展全面、有力度和深度的工作，而社区居民也因为兴趣各异，彼此交流与沟通存在一定障碍，使整个社区人际关系较为松散。

GameNow 的主题定位明确，以游戏为主，吸引全天下爱好游戏的人来我们这里相聚和交流，试运行不到 1 个月，在未作任何宣传的情况下，注册居民突破 1 万人，每日 PageView 超过 30 万。

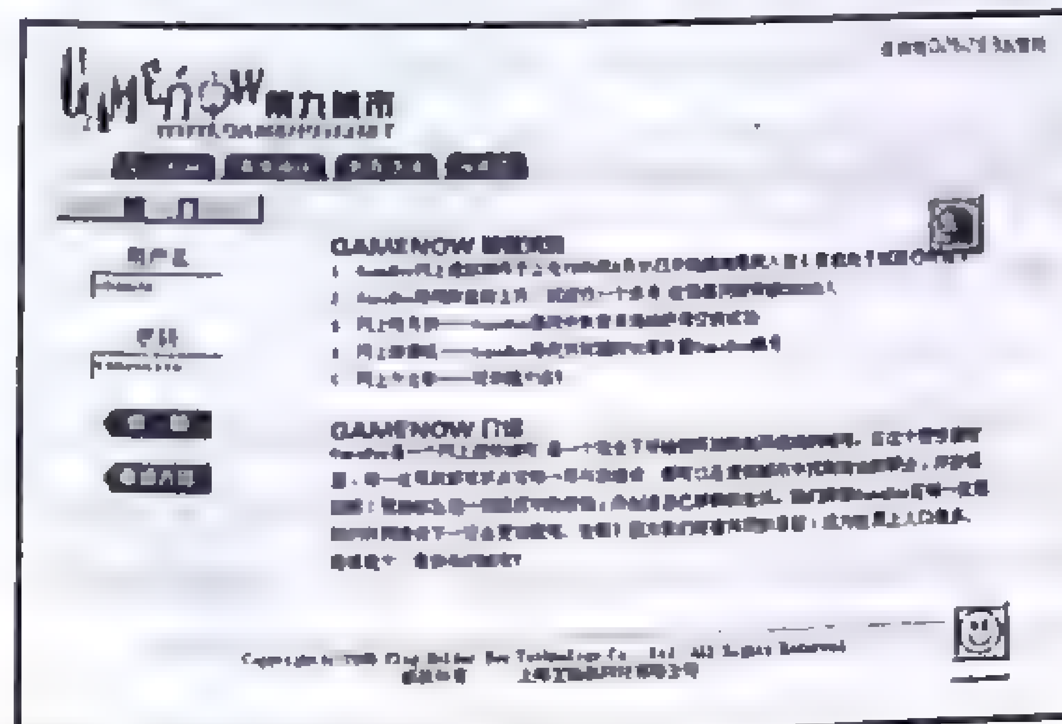
人性化的设计

我们的站点在知名度上远落后于已经营数年的其他一些游戏站点，而且在资料完整性上他们也已经有了几年积累，使我们倍感压力。可是大多数居民却对我们的站点情有独钟。居民雷鹰在 1999－09－08 18:37:14 发表自己的看法：“我为什么天天来这个“社会”？就是因为她有新意，让人真的想来，大家也会有同感吧，比国内那几个知名游戏网站人性化多了，这才是网络发展趋势呀。”

人性化的设计正是 GameNow 特色之一。在这里不单单是浏览页面，获取信息。从一进站来自首席执政官的亲切问候，到以后实时传递的来自朋友或邻居的短消息；从美术馆、音乐厅、市议会中心这些熟悉的称呼，到“我的家”、“邻居快出来”这些贴近生活的设定；从界面亲切自然的设计到宝物箱、宝物商店琳琅满目的物品；从“全市卫生运动”（找网站错别字）的开展到中秋节向每位居民发放“月饼”，共赏明月话佳节的活动，时刻体现着人性化的设计思想。

居民与社区间的互动性

在全新的社区概念中，社区为居民服务，同时社区也由大家来建。社区中的居民不再是被动的信息访问者、资源接收者和社区设施使用者，而是主动的信息、资源提供者和社区设施建设的积极参与者。说白点，也就是“走群众路线，打人民战争”，最大限度调动广大居民的积极性，集合众人力量，来建设大家共同的家园。



GameNow 绝大部分信息和资源均来自社区居民，而执政官（社区管理员）只是负责将居民提供的资源加以归类、挑选和整理，使资源得以共享。在 GameNow 中，设有提案提交和表决的地方，由居民向市政府提交自己有关虚拟社区建设的设想和建议，市政府选取有代表性和建设性的提案，放在表决区中由全体居民投票表决是否采用。如果通过，市政府则不折不扣地执行。根据居民意志对社区建设加以改进和变动，真正做到由广大居民维护和建设整个虚拟社区。

而 GameNow 每位居民都拥有一定经验值、虚拟货币和技能值来反映他们在 GameNow 中的表现如何和对于整个社区建设所作出的贡献多少，这和居民上传是否被录用，是否积极参加投票和表决，关心社区建设等密切相关。这样就调动每位居民热情参与的积极性。

初期 GameNow 运行不到 20 天的时间里，由居民上传的资料可以说多的惊人，仅游戏图片的上传量就达到 2GB 左右，使我们不得不暂时关闭上传区；本来打算进行每月一次的提案表决，也因为提案提交区堆积如山，其中不乏精品，我们不得不决定改为每周一次。

广大居民间的频繁交流

在 GameNow 中除传统的论坛、聊天室和实时短消息外，我们对所有居民按各自所喜欢的游戏类型，分别安排入住不同街道，同时还设有“察看在线邻居”和“邻居快出来”两项实用设定，使喜好该类游戏的居民，能很快找到和自己志同道合的朋友。针对部分热门游戏，特别开设热门游戏论坛，供大家实时有目的性地讨论共同感兴趣的话题。

随着社区的发展，GameNow 将逐步推出一系列促进居民相互交流的举措。如允许居民之间的经验值、虚拟货币和技能值自由流通，居民可以通过虚拟货币买卖手中宝物，或是赠送和借贷货币；或是按游戏发行股票，允许居民入市交易。根据游戏榜名次来决定股票的涨跌幅度；发行六合彩，让居民购买彩票，定期开奖；设立志愿者服务中心，让级别较高的老居民帮助引导新居民更快融入虚拟社区；开设人民委员会，让居民自组团体参加竞选……这样一来所引发出的事件将是数不胜数的。

你也许刚刚入住，马上就会有一位老居民前来引导你，

并成为你的朋友；很快会有人向你推销他的便宜货，或是拉你加入他的团体；也许有人囤积某类商品，再高价卖出，或是操纵股票投资等等。慢慢你就会对这个虚拟社区难以割舍，也许今晚你的朋友在聊天室等你去；或是有个家伙卖了假货给你，要找他报仇；或是去看看你的彩票是否中奖……访问 GameNow 将成为你生活中的又一大乐趣。

社区性质与信息资料的平衡

全新概念下的虚拟社区，将满足人们基于互联网的两大类需求：信息资源的获取和自身价值在网络上的体现。无论是现在还是将来，及时获取大量信息资源都将是互联网用户上网的主要目的之一。然而随着网络的发展，享受虚拟社区生活，体现自我也将成为人们痴迷于网络地重要原因。这就需要我们在网上虚拟社区的建设、发展和维护中寻求一个社区性质与信息资料平衡点。

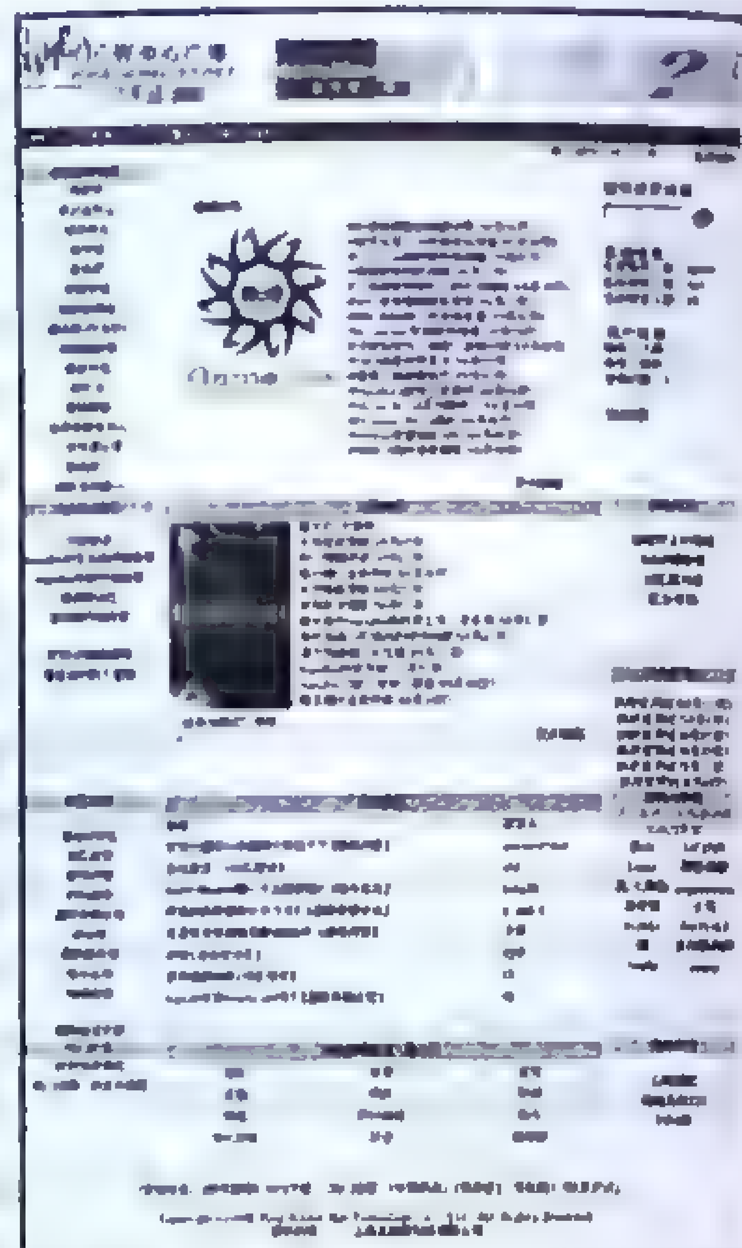
在 GameNow 中，由于广大居民空前热情参与，使得相关信息资源和社区内容在短时间内迅速积累，如何合理展现这些资源，是一个十分重大的问题。市中心广场（GameNow 的主页面），游戏信息和社区信息安放量各占50%左右，相关资源的下载区和社区功能连接也各占一定比例。在整个站点管理和维护上，我们也是各抽出对等的人力物力，对社区内容进行维护和发展，以保证 GameNow 社区生活的充实和创新。

真正的网络自由和民主

GameNow 建成投入试运行以来，发生很多令我们意想不到的事情。其中最难理解就是居民对自由与民主制度的高度热情和随之而来的积极参与。我们原以为自由和民主早在国内外各大知名虚拟社区得以实行，并非我们所特有，所以把它作为 GameNow 的 5 大特色时，排位是在最后。然而我们看了居民法帝斯的一番话后才明白我们错了，也明白了为什么居民如此热爱我们的 GameNow。

法帝斯在 1999-09-09 15:35:16 发表文章中写道："我想在网络中做一个真我。玩了 MUD，结果被那些所谓的大虾 PK（编者：Player Kill，玩家互杀）了无数次，只因为我不会拍马，还常冷眼讽刺；也到过聊天室，那些狗屁主管自以为是天神，室员自命为走狗。我为防止呕吐致死，只好就此退出。幸好还有 GameNow！"

在 GameNow 中，小到街道主管，大到整个社区中文名称和城市标志确定，都是通过全民投票方式来决定。这充分体现了 GameNow 的民主和自由。



我们开设了提案提交和表决制度，由居民决定 GameNow 市区建设、政府行为和发展方向。全体执政官（网管）只是公仆，只为居民服务。本来打算进行每月一次提案选择和表决，后来因居民踊跃参与，仅一月就提交 1 万多条提案，其中有价值的近千条，我们不得不加快表决数量和频率。

根据居民提议和表决结果，我们进行了全社区人口普查，在论坛中增添了鲜花和臭鸡蛋功能，并打算筹备成立人民委员会监督市政府工作；同时我们也否定一些提案，如给女网友优惠政策——由于众多居民怕引来男网友冒充，故未获通过。

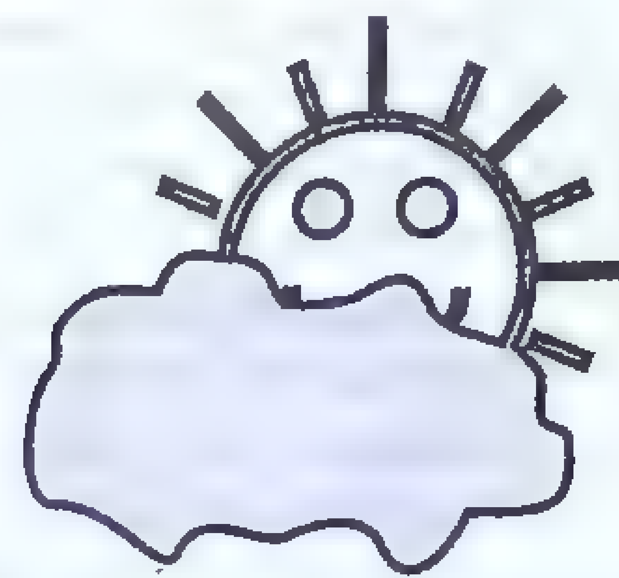
令人高兴的是，居民已经开始自发组织一些活动，如基于 Kali 的联网游戏《星际争霸》、《三角洲特种部队》组队比赛的开展；为在人民委员会中占得一席之地，拥有不同观点的居民开始分别组建不同组织，以备竞选；居民小仙童还自发办了一张《GameNow 日报》，专门报道 GameNow 中发生的事情，每天分早中晚在各大论坛张贴，受到广大居民欢迎。

在广大居民热情参与和大力支持下，GameNow 已初具雏形，各项管理已步入正轨，注册人数、在线居民和每日的访问量上升迅猛，整个 GameNow 呈现出勃勃生机。这很大程度上得益于民主和自由的真正实行。

综上所述，我们从几个方面阐述了新概念下的网络虚拟社区雏形。通过 GameNow 的成功开展，我们有理由相信网络虚拟社区一定会成为互联网所发展的目标，成为广大网友最为乐意光顾的站点。

本栏编辑/Chance

GAME 世界之"死亡游戏"



■文/徐克

"如果上天爱我，请让我温柔地死去。"几年前，一位朋友说的这句话，放在这里作序倒是挺合适的。

一天晚上，我玩游戏玩到很晚。当我正要关机去睡觉时，屏幕突然奇怪地闪烁起来，象是在接收某一种信号。几秒钟后屏幕上出现一行文字：

"如果您是一个真正的游戏高手，请进入我们的游戏。(Y/N)"

我毫不犹豫地按下了 Y 键。

早上醒来，发现床头边放着一张纸条。上面写着：

"欢迎来到游戏世界。这是一个死亡游戏。只有完成这个游戏您才能离开这个世界。完成游戏的方法就是您能成功地死去。不过，到目前为止，只有极少数人能达成目的。下面是游戏最重要的一条规则：不能杀害他人。好了，祝您好运！"

"死还不容易！问题是，我干吗要跟自己过不去？"也许是好胜心理作祟，我倒并不反感这个游戏，只是有些无聊。

自杀，现实世界中最快捷的寻死方式，在游戏里大概也是一样吧。打开窗户望下去，这里是距地面 100 米的 20 楼，高度刚刚好。于是，我在睁开眼后做的第二件事，就是选择最方便最快捷又无须任何工具的自杀——跳楼。"不错，只要从这里跳下去，就可以结束这个游戏了。"我爬上窗台，"跳吧，跳吧，只要向前一步，你就会融入蓝天里。"那个谁谁谁是这么说的吧？我边想着，边向前迈去。突然，在我的面前显示出几行字：

"您想跳下去吗？如果成功地死去，您就完成这个游戏了。但您有没有想过，您也可能不会死，只是受伤。那么您就必须呆在医院里直至康复，才可以继续游戏。这是本游戏的规则。请您仔细考虑清楚，因为这只是一个游戏。"

"切，吓唬谁？现在的游戏总该有什么什么真实度吧？总不会用海绵铺马路吧？！就算是，我也要先试试，反正这只是游戏嘛。"我仅犹豫了两秒，便一头向前栽去。毕竟是 20 层，迎面的风好冷。

当我醒来的时候，正躺在医院的病床上。一位挺漂亮的护士小姐站在我的床前，见我睁开了眼睛，立即面露微笑："你终于醒了，太好了！"我茫然地问："我怎么会在这里？""你想跳楼自杀，不过没有成功，只是受了重伤。所以就到这里了。"她回答。我忽地忆起了从楼上坠下来的失重感，确确实实的感觉，这也许就是游戏的真实度吧。转而又想，最真实的东西却又最不真实，令人气馁。"从那么高跳下来，都不会死。这个游戏也太不公平了！"我气愤地抱怨着。护士小姐笑着劝我："它应该警告过你吧？这里是游戏世界，什么都是有可能的。"听了这话，我想：她八成是个 NPC。

第二天，我和邻床的病人认识了。他也是一位自杀未遂者，自杀方式是很传统的打碎啤酒瓶，割脉自杀。不过，很快就被人发现送到医院来了，目前已经住院两个月了，每天都在为能早日康复而不懈地努力。有一次开玩笑时，他问我："你看那个护士小姐挺漂亮吧?！"我说："漂亮有什么用，不过是个 NPC。"他听了大感诧异，"你还不知道？她也是个玩家耶，就象你我一样。"我一下就呆住了。不过心里还是有些不敢相信。

当晚，护士小姐例行检查时，我忍不住问她："你真的是一个真实的玩家？"她大概觉得这个问题有些幼稚，轻轻抿嘴一笑点点头。我继续问："那你为什么要当护士？看你的样子一点也不急于完成这个游戏。难道你不想尽快离开这里吗？"她没有回答我的问题，只是对我说："你好好休息吧！"

转眼三个月，我的邻床康复出院，继续他的死亡之旅

去了，临走时对我信誓旦旦，说要找一个更好的办法确保能万无一失地回老家，免得像这次一样白白浪费五个月。我当然祝他马到成功。病房里只剩下我和那位护士小姐，我们现在已经很熟了，她名叫小路。

某天，我又重复了三个月前问过的问题。她坐在我的床边，拍了拍我的手说："我知道你迟早要问的。好吧，我告诉你。"她想了想后说道："没有一个游戏者是不想完成游戏的。我也不例外。我在刚来到这个世界时，就自杀过一次，用上吊的，当然没有成功，后来就被人送到医院里来了。在这里我认识了许多自杀未遂者，他们也试过各种各样的方法，却都失败了。于是我决定留下来当护士，也顺便学学别人的招数。后来，我发觉人们能想到的伎俩翻来复去就那么几种，而且对自身的伤害也很大，如果不成功会更加痛苦。我希望能找到一种毫无痛苦又一次就成功的方法。"我急忙问道："那你现在有没有找到？如果有的话，可别忘了告诉我。"她迟疑了一下，对我说："方法倒是有，不过现在还不能用。等到时机成熟，我再告诉你。"我再三追问，她也不肯说，没办法，这种情况下只有耐心等待了。

又过了几个月，我已经能下床走动了。小路和我成了好朋友。我们之间几乎无话不说。只是那个方法，她始终不肯说。我也不再追问，她的脾气我很了解，不想说出来的无论别人怎么问也是枉然。况且，她一定有她的理由。在医院后花园散步时，我认识了许多病患，他们大多是因自杀未遂进来的。看来，自杀也不是件容易的事，我唯一的希望只有小路了。但她天天都在忙个不停，看起来很快乐的样子。有时，我真的有些怀疑她是否想完成这个游戏。

我要出院了。对小路所谓的新方法彻底地失去了信心的我，只想快些出院去寻找出路。我想，也许她那时候只不过是在骗我，为了让我能安心养伤。又或许她爱上我了，为了让我和她在一起，才编了那个善意的谎言？但谎言就是谎言，无论善意还是恶意。

事实证明，我的猜测是错误的。就在我出院的那天早上，她突然说要陪我到花园里散步，我很奇怪，腿脚已经全好了又马上要出院，还散什么步？转念一想，也许是有什么话要对我说吧。果然，当我们走到花园的偏僻处，她停下来对我说："今天，我有些话要说。你现在一定怀疑我所说的新方法只是骗人的伎俩，但我告诉你，那全是真的，以前不说是怕知道的人越多成功的几率就越小。现在你要走了，就算冒险，我也要先告诉你。如果你走了不再回来，就白白错过了一个完成游戏的好机会。"她停了一下，极其慎重地对我说："在这医院里有一种喝下去马上毙命的毒药，没有痛苦也绝对来不及抢救。我一直在想办法把它偷到手，但因为那里的戒备森严，所以一直没有成功。我现在正在努力和那些守卫混熟，再几个月药就可以到手了。"听了小路的话，我心里的希望之火又点燃了。

出院以后，我经常约小路见面，一方面是为了那些药，另一方是我有些喜欢上她了。为了不引起别人怀疑，我们假装是一对情侣，其实在游戏的世界里，也可以称为真正的情侣。我们经常一起看电影、吃饭，为此，我还找了一份工作，在酒吧里当服务生。虽然工作很辛苦，但为了生活，为了小路，为了早日结束这个游戏，一切都是值得的。

几个月的时间过去了。一切依旧。

一天，突然接到小路的电话，叫我去大桥上等她。听声音，好象有很要紧的事。"是不是偷药的时候，被人发现了？还是她已经偷到药了？！"想到这儿，我不禁激动不已。来到这个世界已经快两年了，终于可以回到现实世界了。我到得有些早，小路还没有来。站在大桥上，环视着周围的景色，心想：也许马上就要离开这个世界了，趁现在再多看几眼吧！

小路匆匆忙忙地跑来了。她似乎很不安，站在我的面前不说一句话，双手放在身前颤抖着，不时地抓紧自己的衣角然后松开。我想事情可能有些不妙，连忙问道："出了什么事，小路？"她低下头不回答。我又问了一次。她抬起头却不敢正视我的眼睛，结结巴巴地说："我……我……我拿到药了。"说完就背转过身，无力地靠在大桥的栏杆上。我一下子还不能接受这个事实，愣了半天，才回过神来。我走到小路的身后，她看起来还是很紧张，我拍了拍她的肩膀，对她说："既然药已经到手了，你为什么还这么紧张？我们马上就可以结束这个游戏了。"她转过身来看着我，眼里的泪水象珍珠般滑落。她盯着我的眼睛哭道："是的，游戏就要结束了。但我们也要永远的分开了。你知道游戏中的记忆是不会带到现实生活里的。"看着她因为激动而通红的脸颊以及那湿润的眼睛，我感到一阵心痛。天啊，我竟然没有意识到这个严重的问题。这些日子以来，我一直想的都是如何完成游戏，却忽略了一个事实，我已经爱上小路了，而她也同样地爱着我。

有些东西，拥有时是那么的不易察觉，而一旦将要失去，又会变得非常宝贵，越是宝贵的东西也就越不愿失去。人真是小气，偏偏在重要的时刻有很多东西舍不得放不开。我不禁扪心自问，在真实的世界里，我能找到小路这样令我深爱着的人吗？在真实的世界里，存在我们这样的感情吗？从那一刻开始，我们陷入了沉默之中。在这一刻，我想了很多，很多，最后终于作出了一个决定 。我想小路也同样作出了选择，当我们同时抬头凝视着对方时，我们的心是相通的。我们都知道自己将迈出一生中最重要的一步，也是最艰难的一步——我们决定留在这个世界里，直到永远。我挽着她的手，正准备回家，她突然说："等一下。"我默默地看着她从口袋里拿出一样东西，就是那瓶药，我们曾经千辛万苦想得到的，现在却没用了。我们相互看了一眼，同时一点头，她转身使劲一扔，那瓶子划着美丽的弧线，落到了河里。

一切终于都结束了，我们将开始新的生活。但这世界总是喜欢和我们开玩笑，当我们以为是开始的时候，往往是结束，当我们以为是结束时，往往又是一个新的开始。的确，从某种意义上来说，结束就是开始，开始就是结束。我们正走在回家的路上，再穿过一个十字路口就可以到家了，突然从前面冒出一辆大货车飞快地向我们撞了过来。我们俩都来不及躲避。

突然间，我回到了现实世界中。屏幕上显示着：

"恭喜您。您成功地完成了这个游戏。

死亡游戏只是一个圈套，它的目的是让人们了解生存的意义，认识生命的价值。重要的是生存而不是死亡。无论是在真实的生活中，还是在游戏中，都是一样的。

对于您的成功，我们要送您一件礼物，作为对您的奖励。

您当然知道您还保存着游戏中的记忆，下面是一个电话号码：8278184

祝您好运！

GAME OVER "

在这一瞬间，我明白了一切，这个游戏，只有那些真正了解了生存意义而坚强地活下去的人们，才能真正地完成。那些求死者将得到永生，在游戏的世界里。这真的只是一个游戏？！

我默念着屏幕上的电话号码，走到电话机旁，拿起了话筒。

腐烂生存

——游戏小说之《生化危机》

■文／形像

日 记

1998年4月4日

算起来，我在"伞"公司也干了不短的日子，可我对它的了解几乎仍如刚进公司般一无所知，唯一改变的只是我不再因无知而好奇。

5月4日

晚上，我和警卫斯科特，还有两名研究人员，埃里阿斯与斯特夫，一起玩纸牌。斯特夫的运气好像很好，但我认为他作了弊。狡猾的研究人员！

5月10日

高级研究人员要我照顾一种新的怪物，我管它们叫"狗"。不过它们看上去一点也不像狗，倒是很像剥了皮的猴子。（你们当然知道我指的是什么）高级研究人员告诉我要喂它们活食。当我扔了只猪进去后，那些"狗"就开始慢慢摆弄它。在吃以前，它们扯断了它的腿，还把内脏活生生地拖了出来。

5月11日

凌晨五点左右，斯科特突然闯进屋叫醒了我。当时他穿着酷似"太空服"的全套防护衣，他要我也穿上防护衣。听说是地下实验室发生了意外事故。那些研究人员就喜欢在半夜弄出点事来，上次和上上次也是这样！天知道他们什么时候休息，反正绝不是在晚上。

5月12日

从昨天起就一直穿着令人讨厌的"太空服"。我的皮肤发出霉臭味，而且痒得厉害。作为报复，我没有喂"狗"。这能让我感觉好点儿。

5月13日

我去了医疗室，因为我的背部肿了起来，并伴随着轻微的发热。他们像对待木乃伊一般将我裹了起来。医生告诉我，我不再需要穿"太空服"了。或许我明天就能好起来。

5月14日

早上醒来时，我发现肿块蔓延到了腿上。更令人恼火的是我还不得不拖着肿腿去喂"狗"。从昨晚起它们就一直很安静，不寻常。到了"狗栏"外我立刻意识到它们中的一些逃走了，要是让研究人员知道他们的"宝贝"丢了，我会被掐死的。

5月15日

尽管我感觉非常不好，我还是决定去看看南希。长久以来的第一次休假，如果不去，她会生气的。但我在出

去的路上被警卫拦住了，他们说公司已经下了戒严令,任何人不得外出。我甚至连电话也不能打。我又一次开始暗暗咒骂公司的总裁,“白伞”老头。我想我可以试着在晚上溜出去。

5月16日

感谢上帝，昨晚埃里阿斯的来访破坏了我的计划。就在昨天夜里,一名企图逃离大楼的研究人员被警卫射杀了。

5月17日

身体越来越热，我感觉体内有火在烧,痒的感觉则更让人无法忍受。

5月18日

抓搔胳膊上的肿胀部分时，腐烂的肉往下掉。快些结束吧，或者，死去。

5月19日

热病消失了,但仍觉得痒。

痒,真痒……斯科特来了。

丑恶的脸,杀了他!

感觉饥饿,要吃。试着尝一尝……

丧尸

心情很好,什么都不用担心。不适都消失了,取而代之的是轻松。我在屋里走来走去,走来走去,像才学会走路的小孩子一般兴高采烈。但有件东西老是妨碍我,它躺在地上,一动不动。那是斯科特,他已经死了,他现在或许比我还快乐，所以我咬断他脖子时他兴奋得尖叫。

斯科特不离开,我来到了浴室。这里很好，没有斯科特，我随便走来走去。镜子里的人真难看，我想那就是我。我可以在夜里出去吓唬那些不睡觉的研究人员,有趣,我简直想马上就试试。在此之前,我要先洗个澡。衣服脱不下来,和身体粘在一起,我只有穿着衣服洗澡。水流过我,再变成黑红色流走。

这时“命令”袭击了我,它伴随着恶臭通过鼻孔钻进了脑里。可怕的东西,我麻木的躯体也无法与之抗衡。我是战士,我是武器,命令来了,我就必须进攻。斯科特,斯科特,斯科特=甘美的血+新鲜的肉。

透过裂开的晶状体，月光格外的刺眼。

“命令”消失时,我感到疲倦与轻快。我又冷静下来,不知道“命令”什么时侯会再来,斯科特已经没有了。

我终于走出了房间。我遇到了一些……同类，有的正在其他“斯科特”身上撕咬着,执行“命令”。我还遇到了埃里阿斯。

“斯科特”们是人类，我们是什么?“命令”又是什么?

这是个问题。埃里阿斯提出的问题,我无法回答的问题。

“命令”频繁地下达,“人类”很快都没有了。我们到处寻找。

埃里阿斯告诉我，不要去地下实验室，那里有新的同类，会吃掉我们;他还告诉我，我们是死去的“人类”变成的。埃里阿斯的智慧让我很佩服,我希望他能领导我们摆脱“命令”。

没有了“人类”,“命令”到来时我们都在痛苦中煎熬。直到有一天,我看到另外的“人类”进入了大楼。然而,当第一个“人类”被某个同类杀死后，他们就变得非常凶狠，开始用喷火的道具屠杀我们。

埃里阿斯将其中一个骗到阳台，让乌鸦干掉了他。但剩下的“人类”反而更加狡猾，他们贪婪地跑遍大楼每一个角落,搜寻可供利用的道具,同时将找到的“同类”彻底杀死。

埃里阿斯说他要去地下实验室，把一种叫做“暴君”的最厉害的同类放出来杀掉这些可恶的“人类”。可是他再也没有从地下室出来。

失去了埃里阿斯，看到“同类”一个接一个死去,我十分愤怒,这令我如同“命令”来到般难受。我以我仅有的智慧躲在了一个房间的柜子里，准备偷袭进屋的人类。

不知道等待了多久，我只记得在我躲起来后的第四次“命令”过去时，我听见了“人类”进屋的声音。他先是在浴室找了一阵，然后走进了我藏身的卧室。从柜缝中看出去,我见到愚蠢的“人类”被柜子前写字台上的东西所吸引,背对着我仔细阅读着什么。

就是现在!我撞开柜子,用最快的速度向他扑去。就在那一瞬间,他转过头来，那张扭曲而惊恐的脸让我想到了南希,于是我犹豫了一下,犹豫的时间不长，但足够她恢复坚毅的神情同时用喷火的道具对准我的头。“砰”的一声，我看到了在遥远的过去和南希一起坐过的摩天轮,它吃力地旋转着,旋转着。随后,如我所料般幻化成纯白的伞，继续旋转着将我带入无尽的黑暗……

幸运的女性

她恢复了正常的心跳，拿起屋内一切可以带走的东西，奔向下一个目标,手中紧握的“喷火的道具”使她充满自信,脚步坚定。

* * * * *

篇外篇:螳螂捕蝉

作者:丧尸先生,可以问几个关于个人隐私的问题吗?

丧尸:……

作者:好歹给我点面子。

丧尸:……

作者:敢得罪作者,你胆子不小!

丧尸:……

作者:篇外篇再外篇预告,关于鞭尸的50万字细节描写!

(某编摸出了剪刀)

……

本栏编辑/石子

镜花园

虽然早已经公告镜花园不再收彩稿的消息，可还是不断有读者将彩稿投来，有些着实画的不错，不用实在可惜，只好转成单色稿用了(本期的《和服的玛丽》就是例子)……接近年尾，又有几部大家期待已久的游戏大作即将上市，希望能为园中带来一些新鲜的面孔(老作者可别误会，是指作品啦!!)

——丹

上期最佳作品:

江西李铮的《大合唱》

《误区》 湖南 刘劲

丹:哎呀!原来是盗贼的老前辈李逍遥啊... 教人家点好不行吗?







《Are you a Quake-R?》 北京 吴剑犁

丹: 那把枪是第几号的啊?!! 怎么用上毁灭战士的武器啦?!玩儿赖!!

《月华剑士——刹那》 安徽 邂寒

丹:猫头鹰!!是本刊的标志呀,我喜欢!





《不知火舞》 江西 苏霄

丹：怎么还有出招表啊？街机？那……那老头又是谁啊？！



《娜可露露》 上海 于伊

丹：不是吧？娜可怎么也开始养哈巴狗儿啦？

《和服的玛丽》 福建 陈龙华

丹：和服是管舞借的吧！！……什么？我怎么知道？那扇子不就是最好的证明嘛！

《无题》 上海 吴晴

丹：拜托，如果是原创人物最好也起个名字嘛！





《TO BE NEXT》 福建 庄金龙

丹：什么时候搓板身材和帅哥画上等号了？？不公平啊 . . . 呵呵





杏 花 村

本店酒保：小马

【河南新乡李凯】你现在好吗？今天快乐吗？我从远方寄来的信你收到了吗？国庆以后的雨季，断断续续下不停，没有《家》的日子真不惬意。躲不开期冀，最难忘记你，再说什么也无法压抑期待的情绪。我已学会上网，少让我当一次机；多向告诉你，我的爱，一直留在《家》里！

三百六十五支烛光，亮在我心上，每一天一支烛光，照得我的心畅。我只想身处知识的海洋，惟有《家》是我的阳光，惟有你能让我的天空晴朗。三百六十五支烛光，亮在我心上，每一天一支烛光都是相同的愿望。《家》的繁荣是我们的期盼，祝你天天年年快乐，祝我们地久天长。

哈哈，猜出这是什么歌了吗？没错，它的原版就是任贤齐的《烛光》，希望大家喜欢（潇洒地深鞠一躬）。说实话，这首歌对《家》来说正合适，我们谁不是对家一往情深呢？

国庆假日中，我们这里确实连续下了五天的雨，不过我可提不起劲吟什么"昨夜雨疏风骤"之类的词，而且父亲大人也不允我drink beer。除了看盛大的阅兵式和焰火晚会外，其它时间我基本稳坐计算机前。当然也不能总玩game，良心发现下练了半个多小时的PhotoShop和一个多小时的《畅通无阻》，终于忍不住抛开一切狂play起来，哈哈，痛哉（父亲大人的大棒使然）！

【北京郭嘉】买了一段时间的《家》，发现杏花村的另一个作用好象是"意见箱"，于是小马成了家中道歉次数最多的"动物"（马？），也难怪会是"愤怒的小马"。其实，这也许便是《家》成功的秘诀：大家在不同栏目尽情发挥，反正有黑锅也是"替罪马"背；大家在没有"压力"的情况下工作，自然使杂志走向成功。

这样的工作（当然指小马这样的）精神令我十分感动（莫非你领双份工资？）。希望我的信没有将你埋住。感谢小马，感谢为读者作出奉献的每一位编辑！

【山东青岛小孙】看到小马兄的名字，我便想起大学时一起玩《风云3》的同学小马。回想一同玩游戏的大四快乐日子，品味刚接完的电话，我有几次黯然伤神。现在呢，化云坊的《风云3》迟迟连不上，只得另投它站；但仍保留着原先ID，以求他乡遇故知。同学好友遍及四方，却遥如天涯。面包会有的，朋友会有的，但往日情谊，又岂能相忘？

也许是对往日、现在和将来都抱着太多的幻想，可又缺乏勇气正视，便怀着一颗游戏而真诚的心，对GAME倾注了别样的热情，麻醉自己的灵魂。我以为，终其一生，做到俯仰皆无愧即可。

先怕辅导员，后怕领导，就像小马怕老编，唉，做人难！XIXI。

我每次都是去零售点购买，现在看来，买《家》的心情与领工资的心情居然惊人地相似。《家》和我一起度过4年快乐时光，我相信也希望她会陪伴我们直到永远（大家热烈鼓掌，欢呼：再来一个！）。

【浙江舟山 Wolf】当此本世纪最后一个中秋节，我，Wolfman，又要出动了。我希望给被老编抽干脑汁的小编们打一剂强心针，发表"千禧年老菜鸟策划案"。

先说刊名，不如对应英文名，叫《家用电脑与游戏》。牛蛙公司的《主题××》系列卖点众多，但我认为最重要的是"主题"。我想办刊也应该注重主题，把重点放在电脑与游戏之间。关于卷首，其实本无什么不妥，但为小编们着想（省脑汁），把写"序"的权力出让给读者，由我们来写，不知是否可行。

最后建议每个小编各自选择一个Q版形象，印在每页上，方便我们向老编及时通告小编的"偷懒"现象，减少杂志社的"对内支出"（不，救命！只见众小编手握番茄炸弹冲来）。之后（什么？还有什么损招？），不不，小弟无意冒犯！^_^最近各个事业单位都涨了工资，是不是也为小编们加一些（啊！这回是老编冲了过来）？OK，不说了，再说下去见不到明天的太阳了。

【陕西西安陈光】贵刊"家用电脑"四字和"与游戏机"四字对比强烈，让我想起几年前这本杂志的样子，从外表到内容都有太大的不同。"与游戏机"这四个字是否食之无味，弃之麻烦（不会可惜的）呢？

【北京陈岩】由于各种原因，如岁数大啦（37）眼发花，杂志多了心发花，游戏多了"腰"发花，等等，总之许久未看《家》了。10月，秋高气爽，繁花似锦，适逢祖国50年大庆，心情舒畅，走至一报亭，发现10月号《家》，翻看，掏钱……

《家》本来在众多的游戏软件杂志中独树一帜，且是业界老牌，不同凡响，自有大批读者群，更应该把她办好！明年千禧之年《家》向何处去，在21世纪应有哪些变化，这些问题想必众多骨灰级读者早早便与《家》进行了沟通，提出许多建议。可以想象这八方扑来的建议，令众位编辑头大了吧？众口难调，难以取舍，挑花了眼，结果选择了不变，众说纷纭的栏目又都留下啦！

正像一位朋友在酒馆里所说，风格不要变化太大，正合吾意。《家》在风格上应清新而不闹心，有底而不浅薄，活泼而不俗气，前卫而不深奥。另外，我非常支持改名不要重新起名，去掉"与游戏机"或改为《家用电脑与游戏》，完全体现介绍游戏与电脑知识的内容。关于内容，"佳作赏析"不要忽视一些小巧、低成本的好游戏，不能总盯住几个大片。缺乏竞争可能是造成"攻略手记"有时如同鸡肋的原因，是否该反省反省？电脑知识部分与杂志前半部分风格不统一。"硬件兵工厂"故作深不可测状，整月测试来测试去，烦不烦！是不是觉得登些特别专业的内容能够提高杂志的深度，使之和玩的内容平衡一下。我之所以爱《家》实在是因为她不高高在上，这不是一本技术杂志，那浪漫的游戏才是吸引我的原因！



编读往来

COMPUTER & GAME

【杏花村酒店服务生小马^_^】一本杂志能有来自五湖四海的读者的支持，是办刊者最大的快慰，读者朋友们往往还一语中的、一针见血、一刀见红……体现了无限理解与关怀，从这个角度看，我几乎有点知足了。但如果置换一个角度，以读者的眼光审视《家》，我感觉她还有太多的不足，需要我们再多流汗、多费脑汁、多近视驼背……有关编读往来栏目我想再简要说几句。首先，这里就相当于读者信箱，有朋友建议开设信箱，其实不必；其次，没有在杂志上刊登的来信我们给予同样重视；第三，有些朋友提议改栏目名为“读编往来”（若按逻辑应为“读编来往”），其实“编读往来”是多年约定俗成的名称了，与读者本位的原则绝无冲突。第四，本月多名热心读者用红笔给小马写信，实在是……温暖啊；但请不要用红笔给朋友（尤其是女朋友）写信，后果不说也罢。

知己空间

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和 50 字左右的留言寄至“100037 北京 813 信箱《知己空间》”，职业、绰号（昵称）、星座等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

巴音其其克（♀18）
民族：蒙古
星座：巨蟹
地址：新疆维吾尔自治区人民医院护校 2000 班
邮编：830001
征友留言：本人开朗，喜欢游戏、听音乐。朋友相交，贵在真诚；朋友相知，贵在真心。愿远方的你放飞手中的信鸽，让我们做最好的朋友，好吗？

徐鑫（♀17）
昵称：Vivi
星座：水瓶
地址：天津市河西区利民道 48 号电子计算机职专 97 全(1)
邮编：300201
征友留言：你的爱好定是我的爱好，相信我吧！一个博爱的 girl，wait……（望附 photo）

唐美娟（♀17）
昵称：美美
星座：射手
地址：重庆市永川萱花中学高 2001 级 6 班
邮编：402160
征友留言：电脑是我的乐园，音乐是我的活力，你是否愿意与这样的我相识、相知呢？别犹豫了，快来信吧！I'll waiting for you!

张宇（♀16）
星座：双鱼
地址：山东青岛市财经学校九八级外贸班
邮编：266100
征友留言：我是一个具有双重性格的女孩，喜欢读书、音乐等。请给我写信吧，我愿成为你的挚友。

孟婷（♀17）
昵称：仔仔
星座：魔羯
地址：四川省成都市双林路双园巷 1 号成都市建设学校 9762 班
邮编：610066
征友留言：本人接触 PC Game 两年，喜爱《仙剑》的逍遥游，《生化Ⅱ》的恐怖之旅。兴趣广泛，尤其金庸大侠的小说深深令我着迷。不知广交天下友的我能否与你认识？

李伟锋（♂18）
星座：射手
地址：天津市和平区蛇口道同发里 2 号楼 7 门 108 号
邮编：300070
征友留言：爱玩，爱找刺激，喜欢手握鼠标，把 MP3 音乐开到最大音量一个人坐在屋子里欣赏的感觉，这就是我。希望通过《家》认识一些朋友，一起分享电脑的乐趣。

钟情（♂25）
星座：狮子
地址：四川省彭州市蒙阳西路 61 号楼 318
邮编：611934
征友留言：爱好电脑游戏、收藏（主攻中华名人墨迹）、文学、武功、中医和音乐等，愿与天下同道特别是异性朋友结交，共谱人生壮歌！

刘浚（♂26）
地址：湖北省咸宁市咸安区 86 号信箱
邮编：437000
征友留言：本人精通 Novell 和 Windows NT 无盘网技术，有丰富经验和宝贵资料。心有灵犀一点通，愿拜各位为师，欢迎对网络感兴趣的朋友和一切志同道合的朋友。

陈丹（♂19）
昵称：MagicRain
星座：巨蟹
地址：广州市解放军体育学院体育系二队(1)班
邮编：510502
征友留言：游戏是虚拟世界，但也是一种生活的表现。虽然它与真实世界中的生活不一样，但却可以互相影响。假如在这两种不同的生活中，你我有相同的语言，给我来信吧；更希望爱好足球、音乐、漫画的朋友多与我交往。

刘恒（♂19）
星座：天秤
地址：河南省郑州市马砦经济开发区郑州科技学院中专部 98 计算机班
邮编：450064
电话：0371－7863134
征友留言：希望在虚幻的游戏世界中找到一个称心的角色让我扮演，更希望在真实的世界中找到我今生的知心朋友。朋友来信吧，我无法拒绝你的情意。

1999 年第 9 期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：
1. 文渊阁：伤别离（下）
2. 特别企划：觉醒（续）
3. 特别企划：正版游戏，想说爱你不容易

读者最不欣赏的文章：
1. 文渊阁：伤别离（下）
2. 特别企划：李金羽专访
3. 阶梯教室：SCSI 卡的种类及其选购

读者认为最好的彩页：烈火文明

读者最喜欢的 3 个栏目：
①佳作赏析②攻略手记③硬件兵工厂

读者不喜欢的 3 个栏目：
①文渊阁②阶梯教室③网络港口

网上玩家沙龙精英排行榜因故暂停一期。

1999 年第 9 期幸运读者名单

天　津	沈雁斌	浙江杭州	吴　忠
湖北武汉	严　煌	四川绵阳	胡　宁
河北承德	韩文涛	福建福州	红小小
北　京	高维春	广东汕头	王楠杰
吉林白山	崔海滨	云南昆明	平　川
湖北武汉	贾　鑫	四川成都	芦　磊
新　疆	廖　闽	西藏拉萨	叶纪章
河南驻马店	田伟		

1999 年第 10 期广告意见征募获奖名单

重　庆	李　强	浙江台州	马　敏
陕西咸阳	王　斌	广西玉林	郑新竹
北　京	焦　燕	山东莱州	綦　鹏
北　京	侯　健	江西南昌	袁　晨
广东汕头	吴贤杰	宁夏银川	叶　斌

（本期奖品为北京百事隆泰科技有限公司提供的《豪气冲天》）

国内统一刊号：CN11－3295/TP

定价：6.80元